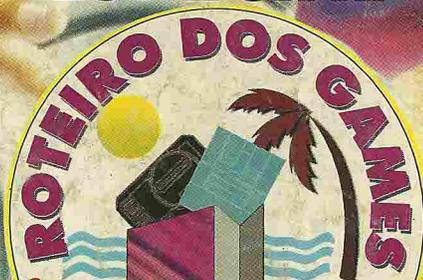
AÇÃO GAMES
CAMPEONATO NESCAU: ÚLTIMA CHANCE
0104-1630
37>
770104 163000
EDITORA
AZUL
ESPECIAL
ROTEIRO DOS GAMES
Miami
SNES
PANCADARIA
EM DOSE DUPLA
FINAL
FIGHT 2
SF2 "CHAMPION EDITION"
MEGA
SHADOW OF THE BEAST
MASTER
BATMAN RETURNS
MEGA
OUT OF THIS WORLD
FIM DO MISTÉRIO,
COM VIDAS INFINITAS
DEBULHADO
FASE A FASE
SOLUÇÃO COMPLETA,
COM PASSWORDS

ESTAMOS EM REFORMA
AGUARDEM!

PLAY SCORE

TEC TOY

EM 6 PAGAMENTOS MENSAIS

TEC TOY

EM 6 PAGAMENTOS MENSAIS

1º CAMPEONATO TAUBATÉ SHOPPING DE VÍDEO GAME

REALIZAÇÃO:

APOIO:

CASAS PERNAMBUCANAS

IMAGISOM

PRÊMIOS:

1º) PASSAGEM À PORTO SEGURO C/ 2 ACOMPANHANTES
2º) BICICLETA DE 18 MARCHAS PERSONALIZADA
3º) APARELHO MEGA OU NES
4º) ao 10º) CARTUCHO, CAMISETA, BONÉ E RELÓGIO.

CARTUCHOS

SUPER NINTENDO A PARTIR DE US$ 21,00

MEGA DRIVE A PARTIR DE US$ 14,00

APARELHOS

S. NINTENDO US$ 185
S.NINTENDO BABY US$ 145,00

OLHA O QUE CHEGOU!!! COLEÇÃO STREET FIGHTER II

A CADA US$ 600,00 EM COMPRAS, VOCÊ GANHA UMA COLEÇÃO STREET FIGHTER COMPLETA.

ADESIVO
10 X 10 cm US$ 0,85

RELÓGIO DE PULSO
US$ 12,00

BONÉ US$ 5,00

POSTER 56 X 43 cm
US$ 2,50

CAMISETA 100% ALGODÃO
MANGA COMPRIDA US$ 9,50
MANGA CURTA US$ 7,50

SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX / CORREIO COM MAIS DE 500 TÍTULOS A SUA ESCOLHA.

NOVO ENDEREÇO:
GAME SCORE - PLAY SCORE
RUA BACEÚNAS, 144 - MOÓCA
CEP 03127- 060 - SP - SP
FONE/FAX:
(011) 272.2366
GAME SCORE CEARÁ
F.:(085) 224.7143
FAX: (085) 224.5257

START

SNES
FINAL FIGHT 2
Um game com 12 Mega bem gastos: pancadaria com cenários chocantes e personagens mais detonantes que os da primeira versão

MEGA
SHADOW OF THE BEAST
Cai o mito: chegamos ao final com um supertruque para vidas infinitas. Chegue você também

MASTER
BATMAN RETURNS
Chega a sexta versão do melhor game do Morcego. Pra matar a vontade e tirar o atraso!

NES
LEMMINGS
Ajude os pobres Lemmings a chegar em casa sãos e salvos. Fica fácil: damos um montão de passwords

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · PC · ARCADES

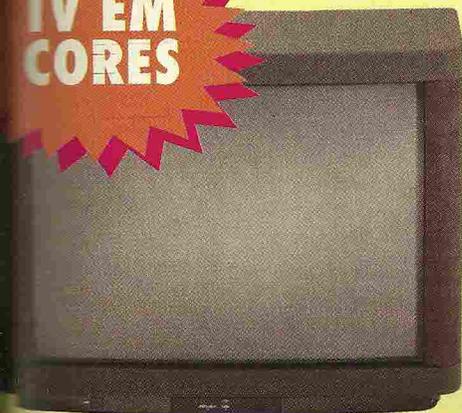
PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

BEST OF AÇÃO GAMES 1 — NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

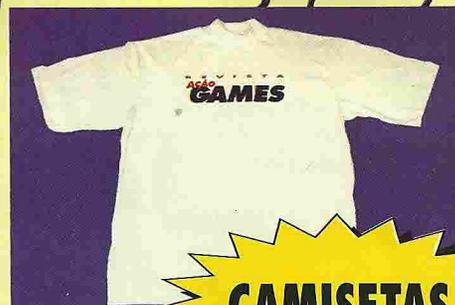
PRÊMIOS ANIMAIS!

TV EM CORES

SEGA CD

SUPER NES

BONÉS

ASSINATURAS DE REVISTAS

CAMISETAS

1º Lugar - TV • Sega CD • Boné • Assinatura • Camiseta
2º e 3º Lugares - Super Nes • Boné • Assinatura • Camiseta
4º ao 12º Lugares - Boné • Assinatura • Camiseta

REGULAMENTO:

1. O 2º Campeonato Brasileiro Nescau de Games é aberto a todas as pessoas que dele queiram participar, sem limite de idade.
2. Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotos e cupons separados e identificados com a categoria escolhida e o "score" final do jogo.
3. Só serão consideradas válidas as fotos que estiveram nítidas e com "score" legível.
4. As fotografias devem ser enviadas até o dia 09/07/93 para o 2º Campeonato Brasileiro NESCAU de Games, à av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - São Paulo - SP.
5. Participarão das finais os 3 melhores competidores com os maiores "scores" em cada categoria.
6. Os 12 finalistas virão a São Paulo disputar a grande final do Campeonato, com todas as despesas de transporte e estada pagas e com direito a um acompanhante por competidor.
7. A grande final será disputada no PLAYCENTER, em São Paulo, nos dias 24 e 25/07/93.
8. Os 12 finalistas receberão como prêmio de participação: bonés, camisetas, diplomas e uma assinatura semestral da revista AÇÃO GAMES.
9. Os 3 primeiros classificados receberão ainda:
1º Lugar - 1 TV • 1 Sega CD • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
2º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
3º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
10. Todos os semifinalistas serão avisados por telefonema/telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 41 da revista AÇÃO GAMES, que trará a cobertura completa das disputas finais.
11. Os cupons de participação devem vir preenchidos de forma clara e legível. Não há necessidade de estragar a sua revista AÇÃO GAMES recortando o cupom, bastando um xerox ou cópia do mesmo em folha à parte.
12. Esta promoção é exclusivamente esportiva e cultural, sem envolver qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem e aberta a toda e qualquer pessoa que queira dela participar, exceto funcionários e parentes de funcionários da Editora Azul. Conforme Lei nº 5768, decreto 70951, art. 30.

COMO FOTOGRAFAR:

1- Não use flash, de maneira nenhuma.
2- Escureça a sala o máximo possível.
3- Centralize a tela no foco de sua câmera. Use um tripé ou apóie num lugar firme, como uma mesa.
4- Prefira filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagens.
5- Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada.
6- Quando possível, pause o jogo. Assim você poderá analisar e enquadrar melhor a foto.
7- Caso a câmera permita uma regulagem manual de velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
8- Preste muita atenção na hora de focalizar. Veja se a tela está bem nítida.
9- Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.
10- Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. É indispensável também que sua TV tenha uma boa imagem.

NOME ....
....
ENDEREÇO ....
....
CIDADE ....
CEP .... ESTADO ....

REALIZAÇÃO: REVISTA AÇÃO GAMES

APOIO:

PATROCÍNIO: Nestlé NESCAU ENERGIA QUE DÁ GOSTO

BRAWL BROTHERS (SNES)

Eu gostaria de saber o que tenho de fazer para passar das grades. Já tentei de tudo um pouco, mas nada deu certo.
MARCÍLIO A. FERREIRA
Recife, PE

Não se desespere à toa, Marcílio. As grades fazem parte do cenário. Portanto, nada de fazer milagre, OK?

SPIDER-MAN (Mega)

Não consigo achar a bomba na fase 7. E mais: existe algum truque para seleção de fases?
MURILO OZI C. ALMEIDA
Itapetininga, SP

Primeiro a boa notícia, Murilo. Para achar a bomba, enfrente e acabe com todos os chefes que voltam na última fase. Agora a má: não há nenhuma manha para escolher fases, nem usando Game Genie. É mole?

MORTAL KOMBAT (Arcades)

É verdade que existe um ninja verde muito louco neste game de arrepiar os cabelos da vovó? Ouvi dizer que é difícil pacas chegar a ele.
JULIANO A. DOS SANTOS
Ocidental, GO

É a mais pura verdade, galera de Ocidental. Seu nome é Reptile: um verdadeiro demônio verde. Não é nada fácil chegar a ele. Ganhe todas as lutas de perfect até a fase da ponte. Dê o fatal em todas as lutas e não se defenda uma vez sequer. Se você for um bom mágico, vai enfrentar o tal ninja verde, uma mistura de Scorpion com Sub-Zero. Esta manha é só pra feras radicais. Alguém se habilita?

MEGA MAN 4 e 5 (Nintendo)

Quais são as passwords para ir direto ao Castelo do Dr. Willy nestes dois jogos? Valeu moçada: Ação Games está cada vez melhor.
MARCO LIMA DE ARAÚJO
Castelo, ES

Nosso objetivo é melhorar sempre, Marco. Anote estas passwords espertas para ir direto à última etapa dos jogos. Mega Man 4: a password disponível é para a fase no Castelo do Dr. Cossack: A1, A4, B5, E2, F1 e F3. No Mega Man 5, a password é Vermelho: A6, C1 e E3; Azul: B3, D6 e F1.

PHANTASY STAR (Master)

Não consigo encontrar a passagem secreta para achar o espírito de Lassic no Palácio do Governador. Por favor, estou desesperado.
CRISTIAN FELIPPI
Faxinal do Soturno, RS

Preste bastante atenção, Cristian. Ao entrar no Castelo de Lassic, você cairá numa armadilha. Siga pelo corredor. Não se assuste, pois você ganhará mais duas armadilhas de presente. Uma vez no Hall, vire à direita e ande duas esquinas. Dê três passos e fique de frente para a parede da esquerda. Ufa! Bem neste ponto uma porta mágica se abrirá. Chegou a hora de enfrentar o temido Governador. Só uma coisa: coma todos os burguers que encontrar pelo caminho.

PAPALÉGUAS (SNES)

Existe algum truque para ganhar Continues e vidas neste game animal? Ah, que tal uma estratégia completa, hein?
PABLO HENRIQUE MARIZ CARVALHO
Belo Horizonte, MG

Basta pegar no mínimo duas bandeiras vermelhas para descolar um Continue. Há várias vidas escondidas nas fases. O lance é fuçar tudo. Quanto à estratégia, gostamos tanto da idéia que já a publicamos na edição 24. Dê uma lidinha.

R-TYPE (Master)

Tem alguma manha para este jogo?
HERMANO GERHARDT
São Leopoldo, RS

Você está com sorte, Hermano. R-Type tem simplesmente um truque para ficar invencível. Com o console desligado, aperte 1 e Direcional na posição ↘ no controle 1. No controle 2, pressione 2 e ↖ . Fique com estes comandos todos apertados e ligue o console. Ao iniciar o jogo, você perceberá que está indestrutível.

CHAKAN (Mega)

Como faço para passar do segundo estágio da fase Terra? Eu não consigo encontrar o subchefe. Obrigado e parabéns pela melhor revista de games do Brasil.
RODRIGO G. FIORENZA
São Paulo, SP

Valeu pelos elogios, Rodrigo. Para chegar ao subchefe, suba direto pela esquerda. Nem tente ir pela direita: é morte na certa.

Não consigo passar da segunda fase do mundo da água do Plano Elemental. Não dá para subir nem para descer. Estou desesperado. Por favor, ajudem-me.
ALISSON S. DE QUEIROGA
Belo Horizonte, MG

Calma, Alisson. O esquema é o seguinte: primeiro pegue a poção de salto. Daí, quando você chegar nas três portas, entre na do meio.

ATENÇÃO LEITORES

AO ESCREVEREM SUAS CARTAS PARA O SOS, NÃO ESQUEÇAM DE COLOCAR O NOME COMPLETO DO JOGO E O SISTEMA. MUITAS CARTAS NÃO SÃO RESPONDIDAS POR FALTA DE DADOS.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

SUPER NES

Este videogame tem cabo de RF pra ligar na antena da minha TV? Caso não tenha, eu poderia usar o cabo do Mega?
SAMUEL S. MARQUES
Sorocaba, SP

Tem sim, Samuel. Pode ficar tranqüilo. O cabo de RF do Mega jamais seria compatível com o do Super NES. Aliás, não se deve nunca usar acessórios de um videogame em outro, OK?

CD ROM

Os discos de jogos do Mega CD e, futuramente, do Super NES CD são compatíveis com o CD ROM do meu PC?
JOÃO VICENTE DE SOUZA
Osório, RS

Negativo, João. O padrão de software do Mega CD é incompatível com o do CD ROM de um PC. O mesmo deve acontecer futuramente com os CDs de jogos para o Super NES.

MEGA MAN 5

Afinal, qual das versões deste jogo é a verdadeira: a que tem os cenários normais ou aquela outra, com cenários do Darkwing Duck?
ALEXANDRE GAZZOLA
Piracicaba, SP

A versão original de Mega Man 5 foi feita pela Capcom. Se você quiser conhecê-la, dê uma olhada em nossa edição 29. Aquela outra, com cenários do Darkwing Duck, é piratésima. Numa grande pisada de bola da concorrência, ela foi "confundida" com a original. Pode?

NEO-GEO

Afinal, quais as diferenças entre o Neo-Geo série Ouro e o Prata?
MAURÍCIO SENGER
Montenegro, RS

Internamente, o Ouro tem um processador pouquinha coisa mais veloz. Outra diferença é que o Ouro vem com dois joysticks e um cartucho. Agora, o precinho dele também é 40% maior que o do Prata, (claro)!

MASTER

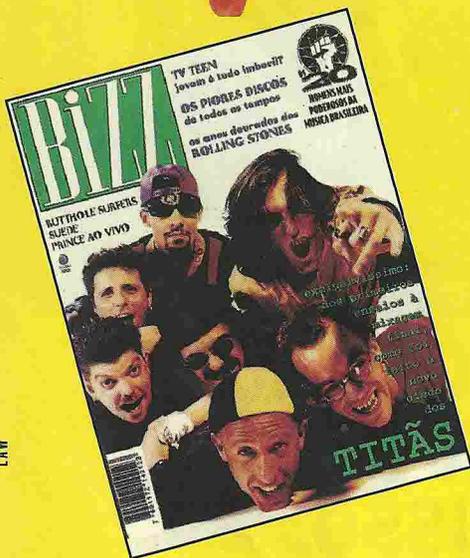
Por que vocês não publicam mais matérias sobre jogos de Master?
CARLOS A. S. DE OLIVEIRA
Brasília, DF

Estamos acompanhando rigorosamente todos os lançamentos de jogos feitos pela Tec Toy, Carlos. Se houvesse mais lançamentos, certamente teríamos mais matérias sobre o Master.

O PEGA-TROTE PEGA TODAS AS CRIANÇAS QUE FAZEM TROTE, MENOS SEU FILHO. CLARO, ELE JAMAIS FARIA ISSO.

Criança inteligente e criativa quase sempre só dá alegrias pros papais, titios, vovós, etc. O quase fica por conta daqueles momentos em que ela usa a privilegiada cabecinha pra fazer coisas muito sem-gracinha. Por exemplo: aproveitar a ausência dos adultos pra fazer trote para os bombeiros, polícia e ambulância. O telefone 190 do Copom é a vítima preferida desses adultos precoces, porque, convenhamos, isso não é coisa de criança-criança. Assim eles ligam pro 190, inventam pedidos de falsas emergências enquanto tá assim de gente realmente precisando de socorro.

Pra acabar com isso, o 190 agora tem um aparelhinho genial chamado Pega-Trote. Por um sistema computadorizado ele identifica em flagrante o número do telefone do brincalhão. E registra numa lista a prova do crime. Assim, o Copom pede às mamães que avisem seus anjinhos de que agora mais do que nunca, é melhor brincar no videogame do que no telefone. O Pega-Trote acabou com o esconderijo no outro lado da linha.

O TELEFONE 190 DO COPOM NÃO ESTÁ PRA BRINCADEIRA. AGORA ELE TEM PEGA-TROTE.

POLICIA MILITAR

PEGA TROTE 190

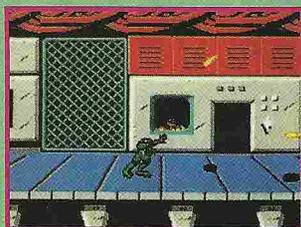
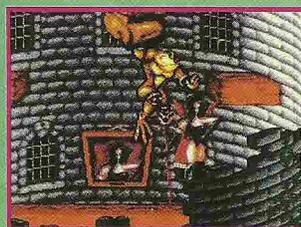
PIPOCAM CLÁSSIC
EM NOVAS VERSÕ
PARA CONSOLES
SEGA E NINTENDO

A FEBRE DOS SAPOS ESTÁ DE VOLTA

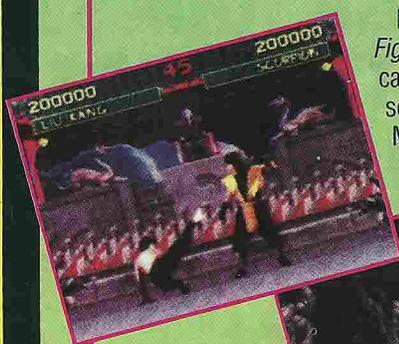
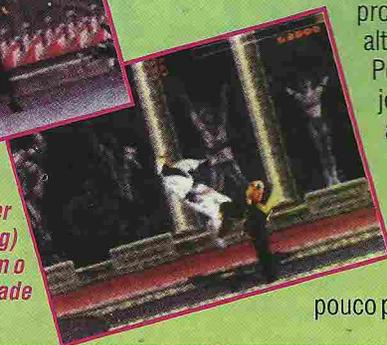
Battletoads, um dos jogos mais radicais da história do videogame, está voltando para deixar os fãs do sistema Nintendo com calos nos dedos. Todos serão contemplados: jogadores de Super NES, Nintendo 8 bits e Game Boy. Os lançamentos estão acontecendo nos Estados Unidos.

A versão para Super NES, *Battletoads in Battlemaniacs*, tem muito a ver com o jogo original, para Nintendo 8 bits. Descer um fosso com paredes cheias de espetos, pilotar o famigerado jet-ski e pegar carona em cobras gigantes (lembra?) são alguns dos desafios. O jogo também tem fases novas e até estágios de bônus.

A versão mais original é para o Nintendo 8 bits: *Battletoads & Double Dragon*. A mistura de dois clássicos do videogame acabou criando um jogo em que você pode distribuir pancadas com os sapos de *Battletoads* ou os heróis das artes marciais de *Double Dragon*, tanto faz. Os cenários lembram passagens dos dois jogos, que também emprestaram alguns vilões à nova aventura: a rainha Dark, Abobo, Scuzz e companhia limitada. Tem jet-ski aqui também, e o desafio parece animal.

Já a versão para Game Boy é a que mais segue a original. A descida pelo fosso dos urubus, o jet-ski (de novo não!), cobras, fase do gelo... é tudo muito parecido. Parece que os fãs dos sistemas Nintendo vão ter muito trabalho. Todos os games são da Tradewest, licenciados pela Rare.

NES: mistura com Double Dragon

Super NES: gráficos alucinantes

MORTAL KOMBAT, UM FESTIVAL DE VERSÕES

Muitos arcademaníacos estão trocando - ou já trocaram - *Street Fighter 2* por *Mortal Kombat*, o jogo das colunas vertebrais arrancadas, corações dilacerados e outras amenidades. Pois prepare-se: o sangue vai escorrer na tela dos videogames. Super NES, Mega, Game Boy e Game Gear estão na lista das versões programadas para sair em breve. A esta altura, algumas já podem até ter saído! Pelas primeiras fotos, parece que os jogos para 16 bits serão bastante fiéis à versão arcade com relação aos movimentos e cenários. No caso do Mega, tudo indica que só vai dar pra jogar com o joystick de seis botões. As versões para os portáteis, naturalmente, serão mais limitadas. Falta pouco pra gente conferir. Vale a pena esperar.

Versão para Super NES (com Liu Kang) e a de Mega (com o Raiden): fidelidade aos arcades

PREPARE-SE: VEM AÍ UM LOTE DE NOVAS VERSÕES DE BATTLETOADS. E VAI PINTAR MORTAL KOMBAT PARA CONSOLES SEGA E NINTENDO. ENQUANTO ISSO, OS JAPONESES COMEÇAM A PRENDER OS REVENDEDORES DE PRODUTOS PIRATAS

ESPIÕES INTERNACIONAIS
MOASHIRO SAMA
LITTLE RICHARD

PIRATARIA DÁ CANA NO JAPÃO

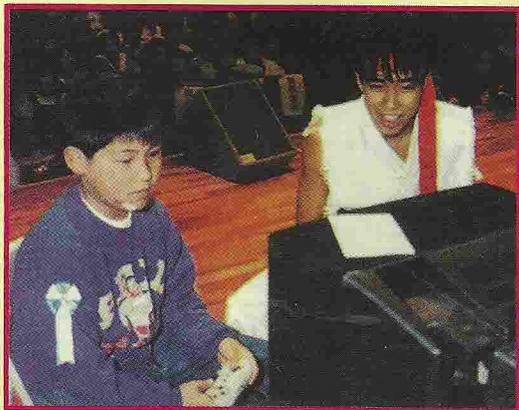
As grandes fabricantes de videogame não estavam brincando quando ameaçaram colocar os piratas atrás das grades. Em apenas duas semanas, quatro locadoras de games do Japão foram fechadas — e seus donos, mandados para a cadeia. Isso porque estas locadoras vendiam o famoso Magicom, aparelho capaz de copiar o programa dos cartuchos de Super NES, Mega Drive e PC Engine num simples disquinho de computador. E cópia de programa é a maior bandeira — preta e com caveira, diga-se de passagem.

Aparentemente, as locadoras trabalhavam na maior legalidade, apenas alugando cartuchos de videogame. Mas quando um cliente adquiria a confiança dos donos do estabelecimento, eles logo lhe ofereciam um Magicom fabricando em Taiwan por apenas 100 dólares. E se o cliente soubesse pechinchar, podia levar o aparelho por até 60 dólares. Depois aquele cliente indicava um amigo, que indicava outro, e assim o Magicom ia se espalhando pelo Japão.

Os piratas agiam na moita até que a história caiu nos ouvidos de um fiscal. O tempo fechou. Sega, Nintendo e NEC mandaram a polícia para uma batida nas locadoras. Foram encontradas quatro lojas que tinham este esquema. Agora, seus donos podem ficar até 6 anos na prisão e pagar uma alta multa por terem desrespeitado os direitos autorais.

O cerco das autoridades japonesas contra o Magicom é tão apertado que elas estão de olho até nos correios. Se alguém de outro país tentar mandar um Magicom pelo correio para o Japão, a encomenda será barrada e a polícia entrará em ação para advertir quem mandou este "presentinho".

VIAJANDO COM STREET FIGHTER

Desde o mês de abril, a Nintendo já está divulgando o lançamento da versão *Street Fighter 2 Turbo*, programado para este mês. A divulgação foi feita numa feira promovida pela Capcom e a fabricante de tênis Pony, no Japão. Nela, os melhores jogadores japoneses de *SF2* (primeira versão) vestidos como os personagens, desafiavam o público para uma partidinha. Quem conseguisse vencer as feras poderia ganhar até uma viagem a qualquer país do mundo. Imagine se estes caras não eram bons...

ERRAMOS COMETEMOS UMA FALHA NA EDIÇÃO 35, SEÇÃO SHOTS, NA MATÉRIA SOBRE O MEGA DRIVE 2. POR UM ERRO DE TRADUÇÃO DO JAPONÊS, INFORMAMOS ERRADAMENTE QUE O NOVO APARELHO DA SEGA TERIA UM PROCESSADOR MAIS RÁPIDO QUE O DO CONSOLE ATUAL. AS INOVAÇÕES DO MD2 LIMITAM-SE À MUDANÇA DE DESIGN, SIMPLIFICAÇÃO DO APARELHO (QUE PASSOU A CUSTAR MENOS NO JAPÃO) E O ACOMPANHAMENTO DE JOYSTICKS DE SEIS BOTÕES PARA COMANDOS.

Final Fight 2

Extra, extra! A Capcom apronta mais uma e detona o mercado de games de luta com a segunda versão de Final Fight. *Com 12 Mega de gráficos absolutamente alucinantes, o game é muito melhor que a primeira versão. Os personagens estão maiores, mais fortes, mais detonantes.* Final Fight 2 *equivale ao Streets of Rage 2 para Super Nintendo.*

O esquema do jogo é exatamente igual ao da primeira versão. Você escolhe entre três personagens e tem a missão de resgatar um quarto carinha (que caiu nas garras de malfeitores). E blablablá, blablablá, blablablá. A história é aquela maravilha de sempre. Mas a ação e a pancadaria compensam. O jogo rola no estilo Streets of Rage*: porrada em movimento. Só que com bonecos maiores, cenários muito lindos e som... bem, o som não é lá nenhuma maravilha, mas empolga.*

Volta ao mundo

Cada fase de *Final Fight 2* rola em um país diferente. O papo começa em Hong Kong, à meia-noite. Depois vai para a França, para a Holanda e outros lugares. Os cenários de cada uma das fases mostram elementos típicos dos países. Dá para ver pequenos cafés com mesas nas calçadas de Paris. E muitos outros detalhes chocantes. Os gráficos são tão caprichados que até batem *Street Fighter 2* no quesito arte: 12 Mega muito bem gastos.

E por falar em *Street 2*, há MUITAS semelhanças entre os dois jogos: alguns golpes, magias dos adversários e background graphics (os famosos cenários). Além, é claro, da marcante presença da galera. Chun-Li aparece no cenário logo na primeira fase e Guile dá o ar da graça na fase seguinte. Apesar da aparente falta de personalidade, *Final Fight 2* se garante numa boa. É, sem dúvida, bem melhor que a primeira versão.

OS PROTAGONISTAS

VOCÊ PODE JOGAR FINAL FIGHT 2 COM UM DESTES TRÊS LUTADORES: HAGGAR, MAKI E CARLOS. HAGGAR É FORTE E PESADO. MAKI É RÁPIDA E LEVE. E CARLOS UNE O MELHOR DOS DOIS

O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL. TODOS ESTES GOLPES FORAM EXECUTADOS COM A SEGUINTE OPÇÃO:

Y - ATAQUE	B - PULO

HAGGAR

Um verdadeiro Zangief ainda mais invocado. Sua força é descomunal. Socos são o seu forte. Mas o pilão é totalmente demais. Alto e forte, Haggar apenas peca pela falta de agilidade. Mas, pelo seu tamanho, ele até que faz muito.

GIRADA DE BRAÇOS

É a magia. Detonante: Y + B

VOADORA

Surpreenda: B, e depois Y

PILÃO

Agarre, pule e aperte Y

ENTERRADA

Pra quebrar costela. Agarre, ← + Y

MAKI

Garota loira e atraente. Mas ela não seduz as vítimas: desce o cacete. Rápida como a luz, Maki é leve, tem força considerável e usa as pernas como ninguém. Quem foi que disse que mulher não sabe dar porrada?

JOGADA

Chegue bem perto e aperte Y

GIRADA NO CHÃO

Magia: Y + B

PISADA

Demais! B, ↑ + Y

GOLPE DUPLO

Socos e chutes: Y bem rápido

CARLOS

Nem leve, nem pesado. Não tão forte quanto o brutamontes do Haggar, nem tão ágil quanto Maki. Carlos parece um inútil. Mas é o mais equilibrado dos três lutadores. É ágil e forte na medida certa.

ESPADA

Linda magia: B + Y

VOADORA

Ande, pule e aperte Y

JOGADA ATRÁS

Bem pertinho, ← + Y

GOLPE DUPLO

Igual ao de Maki: Y várias vezes

SUPER NES

FASE 1 HONG KONG

Veja só quem chegou para o jantar: Chun-Li em pessoa. Toda serena, saboreando um autêntico peixe cru

Este grandalhão tem ferraduras nas mãos e dá choques. E a vítima vira esqueleto na hora. Cuidado

Fique ligado na sombra do chefe para não ser esmagado e perder energia. Acerte-o de lado: nunca pela frente

FASE 2 FRANÇA

Dê um look no visual "made in France". Todo o romantismo de Paris na telinha da TV. Cortesia da Capcom

Guile estava sem trampo e resolveu fazer uma pontinha. Ele fica do lado dos caras que saem deste galpão louquinhos para acabar com você

O chefe é um animal. Ele dá cabeçada, bundada, peitada, joelhada e outros "adas" menos cotados. Detone-o na base da voadora

FASE 3 HOLANDA

Mais holandês impossível. Planícies bucólicas e rios parados

UAU! Tem neguinho demais querendo comê-lo vivo. O que fazer? Porrada em todo mundo

Chefão totalmente UGA-UGA. Ele dá pulos e pisadas em você. Magia e voadoras resolvem

VAMOS PARANDO POR AQUI PARA NÃO PERDER A GRAÇA. VÁ BABANDO: A QUARTA FASE ROLA DURANTE A NOITE. UM ARRASO. PREPARE-SE!!!

B.O.B.

O que significa B.O.B.? Os gamemaníacos americanos ficaram loucos com o enigma. E a Electronic Arts não ajudou. Tudo que se sabe é que B.O.B. é um simpático andróide de olhos enormes. Apaixonado, ele marcou um romântico encontro com a garota de quem gosta e pretende namorar. Para não fazer feio, gastou a lábia para descolar o carango do velho. Seu pai concordou, mas disse, "se este carro voltar com um só arranhão, nem apareça em casa...".

Todo confiante, B.O.B. acelera seu supercarro e desaparece no espaço sideral. Ele já estava sonhando com a garota quando uma catástrofe aconteceu: um asteróide desgovernado surgiu no meio do caminho de nosso herói. O impacto da pancada foi tão forte que B.O.B. acabou parando em um planeta muito estranho e perigoso. Que encrenca, não? Livre-se desta. Acabe com os perigos do planeta maluco e vá para os braços de sua amada. Ah, torça para ela ainda estar lá...

FASES ENORMES

A Electronic Arts poderia ter caprichado um pouco mais neste game. Os gráficos são muito legais, mas o som é apenas regular. O desafio é animal e tudo o mais. Mesmo assim, ainda falta alguma coisa. Aquele "quê" de especial que só os grandes jogos têm. *B.O.B* é um jogo longo. São fases e mais fases de ação intensa e desafios variados. Até aí, tudo bem. O problema é que boa parte deste esforço pode ser em vão. Apesar da opção password, não há códigos para cada fase. Apenas para um bloco de fases. Ou seja: se você completar três ou quatro fases sem descolar a respectiva password, um abraço: terá de voltar ao início deste bloco de fases.

CARAS E BOCAS

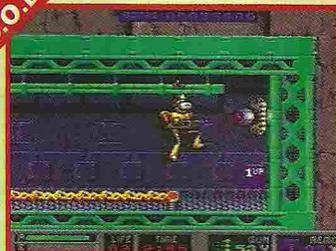
VIRANDO PÓ

OLHOS CHARMOSOS

SOCO PODEROSO

ESMAGADO

PEDREIRAS À VISTA

UMA GERAL NAS FASES DE B.O.B

Logo no começo do sexto nível do primeiro mundo, desça para descolar uma vida extra. Moleza, né?

Quando os caminhos forem estreitos, ande abaixado a maior parte do tempo. Use a arma de fogo, OK?

Quando a sua energia estiver no osso, fique bem na frente desta porta e aperte ↑ pra encher a barra rapidinho

Ao cair, aperte ↑ para se agarrar nas barras de ferro e se livrar dos perigos que pululam no solo

CHEFINHOS DA HORA

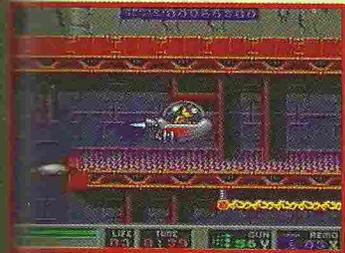
Primeiro chefe do game. Ele atira pela boca e por um canhão louco. Seu ponto vulnerável é a cabeça. Mande bala. Tiro triplo ou míssel teleguiado dão pro gasto

É uma centopéia? Um dragão? Ou será um tamanduá? É apenas o segundo chefe. Comece acertando os buracos superiores (quando abertos)...

Este chefe é baba. Ele coloca a linguona pra fora, jorra sangue e lança uns ratinhos em você. E, de quebra, atira uns raios. Mísseis nele, galera!

Último chefe do segundo nível. Acerte na cabeça ou nas mãos e fuja de suas porradas. Se ele o acertar, adeus

PARAFERNÁLIA

A grande sacada do game é a variedade de armas e itens. São seis tipos de cada. Você precisa saber qual arma é melhor para derrotar seus adversários. Mas não se iluda: você começa o jogo com apenas uma arma. E deve coletar mais e melhores tiros durante a partida. E torcer para não morrer. Senão, adeus armas especiais. Você volta a ficar com apenas o tiro simples. E limitado, assim como todos itens e armas...

Pegue uma carona neste carango futurista para achar a saída. Você tem um minuto para picar a mula. Corra!

A lava fervilhando na parte de baixo da tela está louca para pegá-lo. Pule nas plataformas e salve a sua pele

Dê um look nesta enorme bola de cristal. Se ela cair na sua cabeça, Game Over. Não pise nos pontinhos brancos

No começo desta fase, no segundo mundo, vá para a direita e pegue o helicóptero. O lugar certo é bem no meio da cabeça do carinha feioso

...para ele ficar muito louco da vida. Ele vira um bicho doidão. Atire e pule sem parar. Não é tão fácil quanto parece

Em seguida, ele vira uma cabeça muito louca. Decore a seqüência de seus ataques e mande bala na orelha

PASSWORDS

Estas são as senhas para você acessar algumas fases até o terceiro nível:

171058	652074
950745	265648
472149	462893
672451	583172
272578	743690

COMANDOS

A	soco
B	pulo
X	aciona item
Y	aciona arma
L	escolhe arma
R	escolhe item

B.O.B./Electronic Arts

Ação — 8 Mega — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

CONHEÇA SUAS ARMAS

A tela de armas. Use o L para escolher a arma e X para ativá-la

Fraco, porém rápido

Três vezes melhor que o simples

Tem curto alcance

Vai atrás dos alvos

Ignorante. Destrói pacas

Totalmente animal

ENTENDENDO OS ITENS

Tela de itens. R escolhe e L ativa. Use-os em emergências

Você fica invisível e invencível

Dá invencibilidade parcial

Ideal para descidas suaves

Serve para subir telas verticais na boa

Sobe em qualquer direção

Novidade: explode tudo na tela

AS ARMAS ESTÃO NA ORDEM DE FORÇA. O TIRO SIMPLES É O MAIS FRACO E O "ESCUDO" É O MAIS FORTE

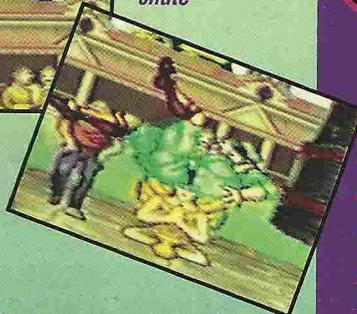
Diferenças

Apesar de permitir a escolha direta dos 12 personagens, falta muita coisa para o game ser um verdadeiro Champion Edition (CE). Os chefes não têm todos os movimentos dos arcades e os comandos para realizar certos golpes são completamente diferentes. Já os oito demais personagens não fazem os movimentos novos incorporados na CE dos arcades, como o balão da Chun-Li, o dragon punch longo do Ken, a giratória em movimento do Zangief etc. Também, o que podemos esperar de um jogo pirata, né? O lance é ficar antenado no lançamento de *SF2 Turbo* e jogar tudo o que uma versão original nos dá direito. Enquanto isso...

M.BISON

Sua tesoura não tem deslocamento e só atinge o adversário uma vez. Em compensação, com seis socos fracos, fortes ou médios, ele derruba qualquer um. Os golpes especiais disponíveis são:

Torpedo: ← dois segundos, → + soco

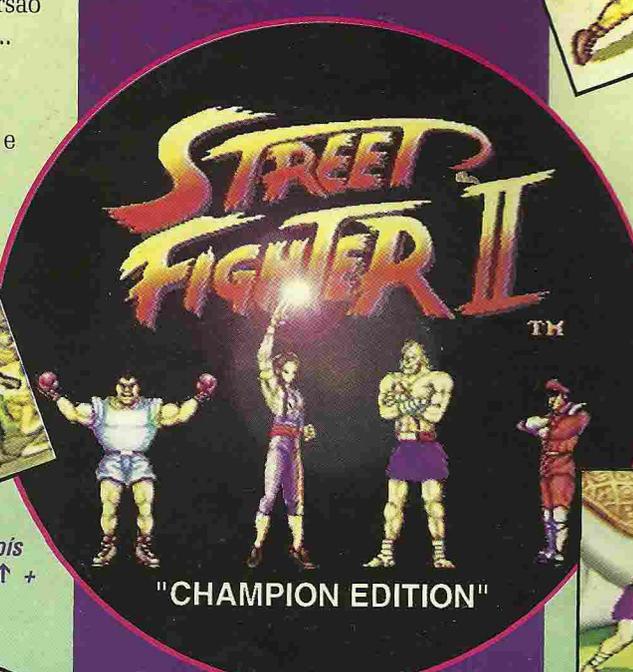
Pisão: ↓ dois segundos, ↑ + chute

Tesoura: perto do inimigo, aperte B

VEGA

Seus golpes são os que mais roubam energia dos adversários. Mas Vega não tem flick para trás. Ele sobe na grade e nos cenários das outras telas, em vez de subir nos cantos. Melhores golpes:

Subida na grade/cenário: ↓ dois segundos, ↑ + chute

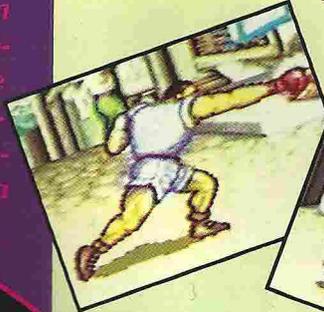
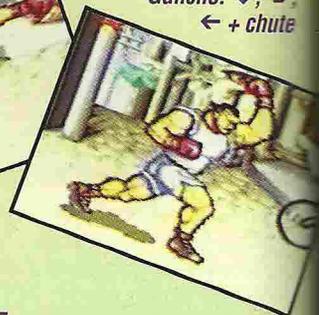
Golpe com a garra: ← dois segundos, → + soco

Street Fighter 2 Turbo, a nova versão original da Capcom para Super NES, deve sair em breve. Enquanto isso, apareceu nas locadoras um cartucho "Champion Edition" de origem duvidosa, mas com uma qualidade que deixou muita gente confusa. Os gráficos são excelentes, o som é igualzinho e a ação muito rápida — sem paus de sprite. O jogo parece um SF2 World Warrior reprogramado, em que dá pra jogar direto com os chefes e dois personagens iguais — sem a necessidade de truques. Mas não chega a ser um "Champion Edition". Por isso, colocamos este termo entre aspas. Mesmo assim, este piratinha está assanhando a galera.

STREET FIGHTER II™ "CHAMPION EDITION"

STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION (também conhecido como SF 3)			
Pirata sem vergonha		2 jogadores	
16 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

BALROG

Faltaram a corrida com o direto, cabeçada e o soco que derruba. O jeito é usar o poderoso gancho, que está com comandos mais simples e, portanto, pode ser repetido rapidamente. Golpes especiais:

Supersoco: ↓, ↘, → + soco

Gancho: ↓, ↙, ← + chute

SAGAT

O personagem está sem sua famosa rasteira. Aqui ele também não joga o inimigo no chão e seu tiger uppercut não derruba, perdendo para os golpes fortes de outros personagens. Golpes pra você tentar:

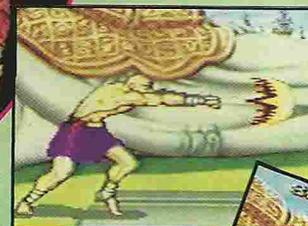
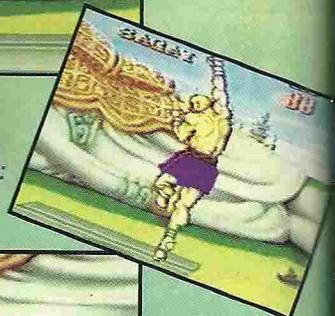
Magia em cima: ↓, ↘, → + soco

Tiger uppercut: →, ↓, ↘ + soco

Magia embaixo: ↓, ↙, ← + chute

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/ AÇÃO GAMES

SE LIGUE:
→ É PARA A FRENTE;
← É PARA TRÁS

Tempos

modernos

Nova linha Lince. Relógios à prova de aventura que fazem o seu esporte ainda mais espetacular, no mar, no céu e na terra .

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS — CONHEÇA O AMAZONAS

THE LOST VIKINGS / Interplay			
Aventura	12 Mega	1 a jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Taí um game de raciocínio que não cai na chatice. The Lost Vikings, da Interplay, é um jogo bem-sacado em que não faltam surpresas e alto astral. Três vikings - Eric, Olaf e Baleog - foram capturados por uma nave alienígena enquanto davam um inocente rolê em sua aldeia. Agora, nossos robustos heróis querem fugir da nave extraterrestre a qualquer custo. Para isso, terão que se unir e trabalhar em equipe. E quem os comanda é você, sozinho ou com outro jogador. O que chama bastante a atenção em The Lost Vikings é o som muito bem-produzido. Rola o tempo todo um tema musical meio dance, meio jazz, mas muito legal, que sacode até defunto.

COMANDOS

A	Acionar dispositivo e abrir portas
B	Pular/movimentar escudo/ golpe de espada
Y	Cabeçada/movimentar escudo/flechada
X	Usar item
R ou L	Trocar de viking
Select	Acionar cursor de item

ERIC — É o barba ruiva do trio. Sua especialidade são saltos e estourar paredes com cabeçadas.

BALEOG

O guerreiro da turma. Ataca com espada e arco e flecha.

OLAF

Só joga na defesa e é o mais forte. Protege seus companheiros ou os ajuda a escalar qualquer coisa usando um escudo.

CÓDIGOS DE LAMBUJA

Use estas passwords para dar um rolê pelas fases

SVB2 LBPZ BH5BD	R3KS 7F2S D42CQ
SVRT LJ2Z BM5BG	R3K9 7F!S D82CS
8VR1 3B6Q FT1BJ	HYMX 4Z4L FLZCZ
H3LN 7GHS CB2BV	HYZX 45ML GBZDB
H3NN 7HHS CV2B3	HY1X 46ML GVZDL
H3G5 7DRS DG2CD	

ITENS

Como The Lost Vikings é um jogo cooperativo, os itens podem ser trocados entre os três vikings. Use os botões Select e B para fazer as trocas. Os itens que não interessam podem ser jogados no lixo, que fica no canto direito superior da tela.

- Estoura máquinas alienígenas
- Aumenta energia
- Abre as fechaduras vermelhas
- Abre as fechaduras amarelas
- Destrói todos os inimigos na tela
- Aumenta poder de seu marcador de energia

FASES PRA CHUCHU

O jogo é longo e tem muitas fases, embora algumas sejam fáceis. O lance é sempre achar a saída. Como tudo rola dentro da nave alienígena, o jogo acaba se transformando num enorme labirinto. No meio do caminho, você deve acionar os botões com "?" para coletar informações e desvendar segredos da espaçonave. Use também os teletransportadores, pois são bons atalhos.

Use o arco e flecha de Baleog para acionar botões distantes

Neste túnel high tech, Olaf se protege de todas as colunas, exceto da maior delas. Cuidado pra não virar pastel!

Quando o escudo de Olaf está para cima, o bárbaro pode cair flutuando. Use esta manha e pegue itens muito escondidos

Ligue a alavanca para as setas levarem você para cima

VOCÊ SÓ TERMINA UMA FASE SE CONSEGUIR LEVAR OS TRÊS VIKINGS ATÉ A SAÍDA ✷ FIQUE ESPERTO: CADA VIKING SÓ PODE SER ATINGIDO ATÉ TRÊS VEZES. NA QUARTA, BYE, BYE! ✷ THE LOST VIKINGS É MAIS LEGAL AINDA EM DOIS JOGADORES. ELES JOGAM SIMULTANEAMENTE E DEVEM SE UNIR E DIALOGAR BASTANTE, SENÃO DÁ CHABU!

STARFOX

Se você pensava que o melhor game que a Nintendo já fez não tinha nenhuma manha, prepare-se. O Buraco Negro o espera com lindos detalhes. Isso sem falar na fase escondida. Chocante. Respire fundo e veja como ir `a galáxias do além em Starfox.

ATRÁS DO BURACO NEGRO

Na fase Asteroid Belt, no primeiro nível (o do meio), você verá fileiras de asteróides brancos e vermelhos. Atire nos vermelhos.

Depois da terceira fila de asteróides, sempre acertando nos vermelhos, um rosto surgirá

Detone o rosto quando estiver bem perto dele. O Buraco Negro é todo seu

Dê um look no visual desta fase. O Black Hole é um cemitério espacial

Estes anéis levam à fase 4. O primeiro o leva ao segundo estágio; o segundo ao terceiro e o último conduz ao primeiro

FASE ESCONDIDA

Uma fase muito louca o aguarda na Asteroid Belt do nível 3. Veja como descolar o acesso a esta fase. Você verá vários asteróides: prateados ou vermelhos, grandes e pequenos. Quando aparecer um enorme asteróide prateado na parte direita da tela, atire sem parar. Após destruí-lo, você verá um passarinho louco sair lá de dentro. Toque nele para sair desta e entrar direto em Out of this Dimension, a fase mais linda e absurda que seu Super NES já mostrou.

Rostos transfigurados dão o astral. Saque só que lindos. Demais!!!

Cassino total. Atire na manivela para conseguir 3 setes e adeus chefe

WINGS 2

Password - que tal começar o game com o piloto Marcel LeBlanc no nível máximo da pontaria, habilidade de vôo, estamina e condições mecânicas? Basta selecionar a opção Continue Game e digitar a palavra END como password.

SKULJAGGER

Áreas secretas - em vários lugares deste jogo existem pontos de onde você pode acessar telas secretas cheias de bônus. Na fase 1-1, caminhe até o local em que você encontra uma pedra e uma cabeça de caveira lado a lado. Fique bem no meio dos dois objetos e aperte ↓ para acessar a tela secreta. No estágio 3-1, fique bem embaixo das cerejas no nariz da estátua e aperte ↑ seis vezes.

RPM RACING

Grana fácil - começar o jogo com 45 milhões é pouco ou já tá bom? Se você quer esta grana fácil, selecione um arquivo vazio (naquela tela para gravar os resultados) e aperte B. Com isso, você vai entrar na tela de compras. Escolha qualquer um dos carros e aperte B de novo, indo para uma tela com novos itens para comprar. Você vai ver cinco coluninhas de itens, certo? Coloque o quadradinho vermelho no último pedaço da coluna do meio. Então, faça a seqüência de comandos B, ←, B ←, B, →, B, →, B, B, B, ←, B, B, B, →, B, →, B e B. Comece o jogo nadando em dinheiro.

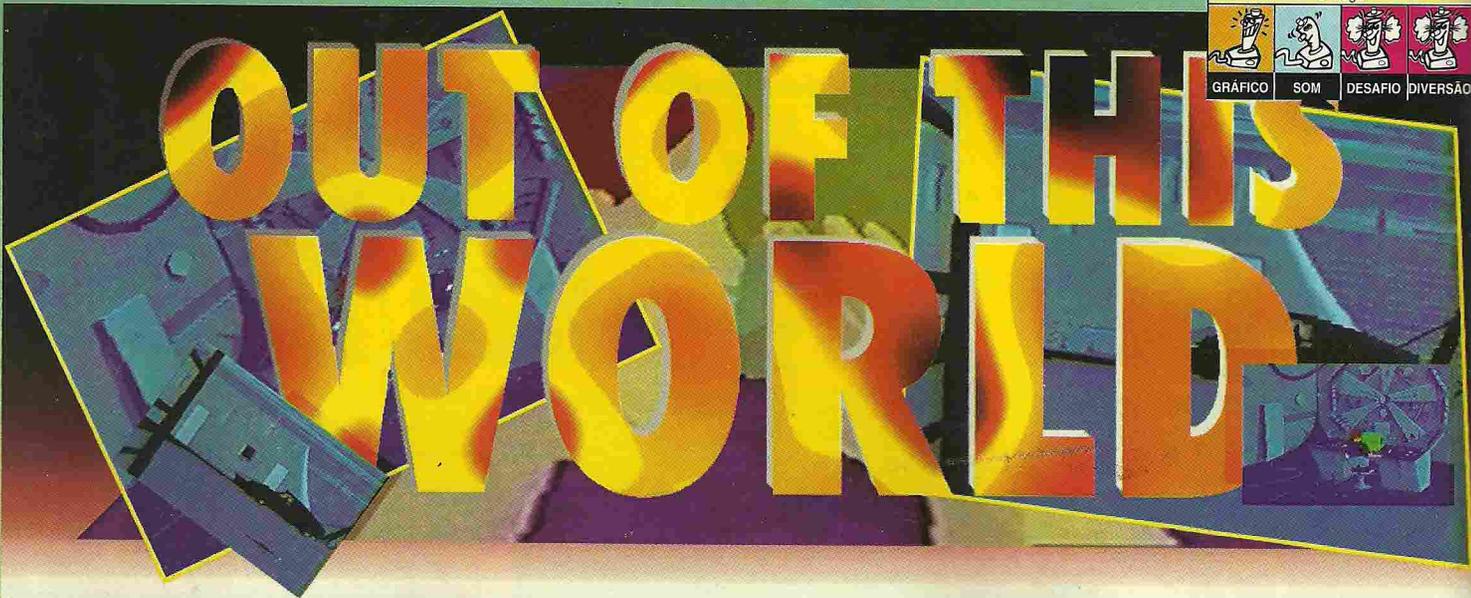
TARTARUGAS NINJA 4

Mais Continues - quando você estiver quase perdendo sua última vida, no último Continue, aperte Start no controle 2. Pronto: imediatamente, você pode assumir o controle da outra tartaruga com todas as vidas e Continues a que ela tem direito.

SUPER NES

OUT OF THIS WORLD / Virgin e Delphine

Aventura | 8 Mega | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

OUT OF THIS WORLD

Out of this World *é um daqueles games "sérios", tipo* Prince of Persia *e* Flashback. *Feito para gamemaníacos que curtem jogos "cabeça", exigindo muito raciocínio. No ano passado, quando foi lançado para PC e Super NES, ele deixou muita gente de cabelo em pé com seu alto grau de desafio e uma concepção gráfica totalmente nova, baseada em gráficos vetoriais. Esta nova versão para o Mega Drive é uma verdadeira xerox das anteriores! Ficou tudo igualzinho, até as passwords.*

Dê o fora

Out of this World é um jogo diferente de tudo o que você já viu. Nada de fases, chefes, atitudes repetitivas. O lance é mergulhar no jogo, pensando como o próprio personagem, na maior adrenalina. Ele conta a história do professor Lester Chaykin, que sofre um acidente ao fazer experiências atômicas em seu laboratório e é mandado para um estranho mundo alienígena. De repente o cara se vê mergulhando numa piscina e não tem a menor idéia do que fazer, de onde está e para onde ir. O objetivo é puxar o carro deste lugar malucão. O problema é que, na tela, não tem setinha amiguinha, não tem objeto mágico, não tem nada pra te dar uma força. Muito pelo contrário: o jogo é implacável. Qualquer falha, qualquer distração, e você já era! Pelo menos, as vidas são infinitas.

ROTEIRO DA FUGA

Bem, vamos ao que interessa: um roteiro de dicas pra você debulhar esta aventura animalesca. E as passwords para as fases, é claro! Ah! *Out of this World* para SNES foi totalmente passado a limpo na nossa edição 25 (Sonic na capa, lembra?). Se quiser dar uma olhadinha...

1 NO MUNDO NOVO (LDKD)

Saindo da piscina, siga pela direita e chute todas as gosminhas pretas que pintarem em sua frente. Quando pintar a fera negra, vá à milhão para a esquerda e agarre-se ao cipó. Ele se rompe e seu personagem é impulsionado para a direita, de volta à pedra.

Após pular do cipó, corra para a direita até encontrar um guarda. Ele fuzila a criatura, mas leva você preso

2 FUGA DA PRISÃO (HTDC)

Lester é jogado numa jaula suspensa com um outro preso. Com o Direcional, balance a jaula para os lados até ela cair sobre o guarda. Ao sair da jaula, você percebe que o preso se torna seu aliado. Apanhe, no chão, a pistola do guarda. Continue pela direita.

Pegue o elevador no final do corredor, desça até o andar mais baixo, elimine o guarda e detone o feixe de luz. Depois, suba um andar acima. No final deste caminho, seu amigo abre um lindo buraco de fuga no chão. Entre logo!

Faça escudos e fique atirando nos guardas enquanto seu amigo aciona a saída

Destrua esta parede e desça a mil por hora, senão você leva chumbo!

3 LABIRINTO (CLLD)

Esta fase começa num bueiro estreito e escuro. Na verdade é um labirinto, onde Lester só pode movimentar-se rolando. Calcule bem o intervalo dos jatos de gás venenoso e procure ir sempre para baixo.

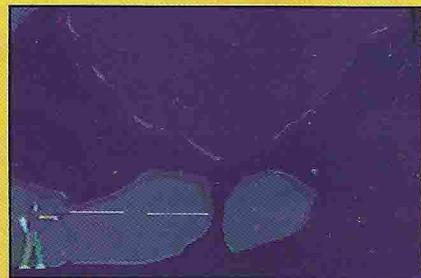
Nas bifurcações, tome o seguinte caminho: esquerda, direita, direita, esquerda, e direita

Saindo do bueiro, recarregue sua arma, aproximando-se da parede à esquerda. Seguindo à direita, encontre uma ponte quebrada. Tome impulso e salte para o buraco. Você encontrará uma plataforma abaixo da outra ponta do penhasco.

Na plataforma do penhasco, detone a parede e ache uma passagem secreta que leva a uma caverna

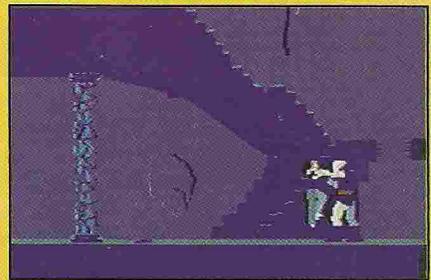
Desça tudo, encontre uma enorme pedra quase tringular e siga pelo piso mais baixo até o final. No meio desta caminhada, pule os buracos, tome cuidado com pedras que caem do teto e mande chumbo nas plantas carnívoras no teto. Passando pelo morcego, dê uns tiros nele para obrigá-lo a voar para a esquerda.

Enquanto as plantas devoram o morcego, pule de estalactite em estalactite para passar numa boa

Retorne para a pedra triangular e, à esquerda dela, atire em sua base. A rocha cai e forma uma escada para o andar de cima.

Chegando a este ponto da caverna, atire na parede e libere a água. Saia correndo para a direita. Ao fim da linha, a corrente d'água tira você dali

Seguindo em frente, você encontra um guardinha e um velho. Para eliminar o rabujento, é o seguinte: faça escudos, ande para frente e a porta se abre automaticamente. Assim que o velho atira duas granadas, caminhe para trás: a porta se fecha e o velho vira pó, atingido por suas próprias bombas.

Saindo da caverna, vá pela direita até encontrar estes três lustres verdes

Espere o fim do som de passos e atire no primeiro lustre, que cai na cabeça do cara do andar de baixo. Volte pelo mesmo caminho.

Este guarda te atingiu e sua pistola caiu. Jogo rápido: dê um chute abaixo da linha de cintura dele, corra até a arma e atire

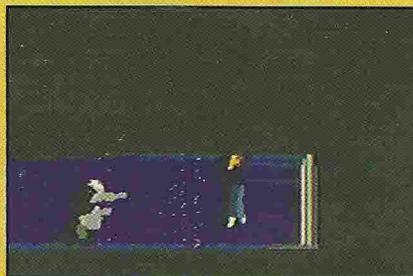
Pegue a segunda escada e desça um piso. Siga até outra ala com lustres e atire no do meio para libertar seu amigo do lugar onde ele está preso. Siga em frente e você encontrará um fosso d'água.

Encha a tela com escudos e detone o guarda da direita e depois o de trás

4 MERGULHO (BFLX)

Mergulhe no fosso e desça até uma encruzilhada. A segunda subida deste local é onde você deve pegar fôlego de vez em quando.

Desça tudo até o final, virando à direita, e destrua a plataforma com barra à laser. Depois, volte pelo mesmo caminho

Saindo do fosso, pegue a direita. Há vários guardas no caminho.

Chegando ao final do corredor, faça um escudo e espere até seu amigo reaparecer

QUANDO A PISTOLA ESTÁ DESCARREGADA, FICA PISCANDO UMA PEQUENA LUZ NA ARMA. TRATE LOGO DE RECARREGAR SUA ARMA, HEIN, MEU!

MEGA

A TUTTI GAMES ES
DO QUE FOGUE

ARIAL MERMAID
BATMAN RETURNS
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONICII
TARTARUGA IV

ALIEN STORM
AIR DRIVE
ARCH RIVALS
BARCELONA 92
BATMAN
BEST WARRIORS
CRUE BALL
CASTLE OF ILUSION
DAHNA
DANGEROUS SEED
DEVIL CRASH
DICK TRACY
EARNEST EVANS
FANTASIA
FIGTH WING MASTERS
GRANADA
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
HEAVY NOVA
JOE MADDEN
JORDAN X BIRD
KABUKI
KRUSTIS FUN HOUSE
MARIO LEMIEUX HOCKEY
MASTER OF WEAPON
MOONWALKER
NAKAGIMA
QUACK SHOT
ROLLER THUNDER II
RING SIDE ANGEL
SUPER SHINOBI
STREET OF RACES I
SHADOW OF THE BEST
SMASH TV
SLIME WORLD
SUPER MONACO GP I
SONIC
TURRICON
VERITEX
WESTLE BALL

CHAKAN
DOUBLE DRAGON
NINJA GAIDEN

ALIEN III
D. ROBISONS SUPR. COURT
EVANDER HOLLIFIELD
GREENDOG
SPIDERMAN
SIMPSONS X MUTANTS
TAZ MANIA
TENNIS 92
TURBO OUT RUN
WORLD ILUSION

AIRTON SENNA GP
ACQUATIC GAMES
BULLS X LAKERS
CHUCK ROCK
DE VOLTA P/ FUTURO
DINOLANDIA
ECCO DOLFIN
GLEN LANCER
HIT THE ICE HOCKEY
LAKERS X CELTICS
ROAD RUSH II
SUPER MAN
TALESPIN

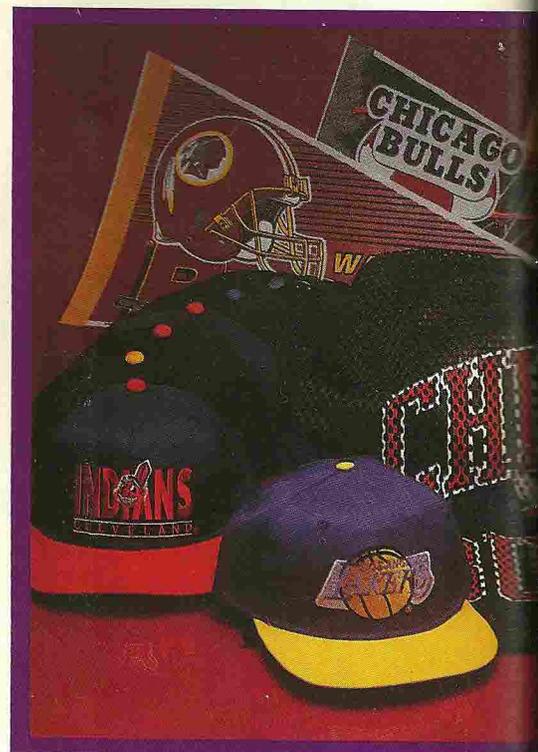
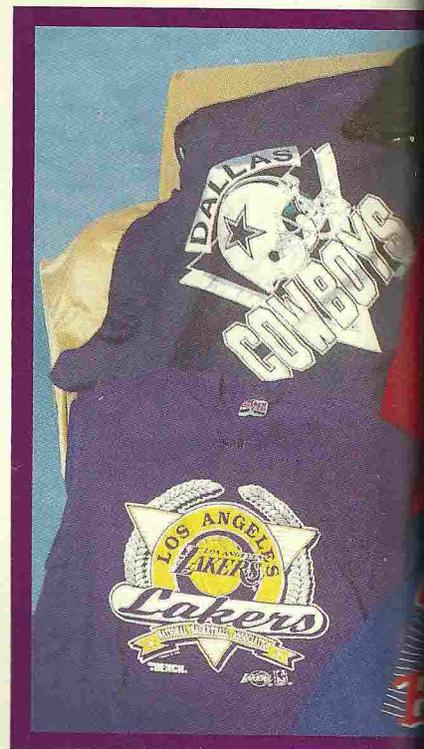
AFTER BURNER
DESERT STRIKE
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER CAPRIACCI
TENNIS
KID CHAMALEON
PREDATOR II
SUPER 2 X 1
SIDE POCKET
WORLD TROPHY SOCCER
TINNY TOON

SUPER NES BABY US$ 160,00
SUPER NES COMPLETO US$ 200,00

BEST OF THE BEST
CYBERCOP
G. LOOK
IMORTAL
LEMINGS
LOTUS TURBO CHALENGER
MAZIN SAGA
MC DONALD'S KIDS
OUT LANDER
OUT RUN 2019
SPLATTERHOUSE II
7 UP SPORTS
USA BASKET DREAM TEAM
X MAN

(CONSULTE)
STREET FIGHTER II
FATAL FURY
FLASH BACK

AFTER BURNER III
AGASSI
BATLEOTOADS
CADASH
CAPITÃO AMÉRICA
CIBORG
DEADLY MOVES
F 22
GODS
NHLP HOCKEY
SUPER 2 X 1
STRIDER
THE TERMINATOR
WORLD CUP 92

STREET OF RAGE II
TOP PRÓ GOLF
SUPER 3 X 1 SPORTS

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS

VOCÊ
NA COMPRA ACIMA
GANHA UM BONÉ NB

CONTINUA A GRANDE QUEIMA

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5º ANDAR -

TAXAS QUANDO VOCÊ VÊ UM PRODUTO ANUNCIADO EM CATÁLOGO OU PRATELEIRA DE LOJA, SAIBA QUE O PREÇO DELE ESTÁ SEM IMPOSTO. SOMENTE AO PAGÁ-LO É QUE VOCÊ VAI RECEBER O ACRÉSCIMO DO IMPOSTO, QUE EM MIAMI É DE 6,5%. ASSIM, UM PRODUTO DE 100 DÓLARES VAI ACABAR CUSTANDO 106,50 COM IMPOSTO.

PARTICULARIDADES DO MERCADO AMERICANO

- **JAMAIS CHEGUE EM UMA LOJA PEDINDO JOGOS PARA O MEGA DRIVE, POIS O NOME DESTE VIDEOGAME DA SEGA NOS STATES É GENESIS.**
- **SÓ COMPRE CARTUCHOS DE GENESIS SE O SEU MEGA DRIVE FOR BRASILEIRO - OU SE VOCÊ TAMBÉM TIVER UM CONSOLE AMERICANO, CLARO. ISSO PORQUE OS NOVOS CARTUCHOS AMERICANOS NÃO RODAM EM CONSOLES JAPONESES.**
- **OUTRO VIDEOGAME QUE TEM NOME DIFERENTE NOS ESTADOS UNIDOS É O PC ENGINE, DA NEC. LÁ ELE É CONHECIDO COMO TURBOGRAFX.**
- **É MUITO DIFÍCIL ENCONTRAR PRODUTOS PARA O MASTER SYSTEM EM MIAMI.**
- **O SEGA CD SÓ É COMPATÍVEL COM GENESIS OU MEGA DRIVE BRASILEIRO E USA EXCLUSIVAMENTE DISCOS AMERICANOS.**

Se você está em contagem regressiva para as sonhadas férias de julho na Flórida, pode pensar em incluir na mala uma lista de games, acessórios e quem sabe um console que você anda cobiçando. E este roteiro especial de AÇÃO GAMES.

Nesta época do ano, muita gente troca o inverno brasileiro pelo alto verão de Miami, a colorida cidade no estado americano da Flórida. Mas além dos belíssimos passeios, Miami é um ótimo lugar para fazer compras. Suas lojas, shoppings e galerias têm uma grande variedade em consoles, cartuchos e acessórios para videogames, além de hardware e software para micros. Lá você pode encontrar de tudo nas linhas Nintendo, Sega, NEC, SNK, Atari, PC, Amiga, Macintosh... dá pra ficar até tonto. Mas se você não vai a Miami nestas férias, não precisa ficar chateado: algumas lojas de lá e de outras cidades também aceitam encomendas pelo correio. Você pode comprar sem sair de casa.

Onde comprar

Existem dois tipos de lojas: as especializadas em videogames e os grandes magazines (chamados Department Stores), que vendem de tudo um pouco. Se você estiver procurando cartuchos quentes a bons preços, comece pelas especializadas: elas entendem melhor como o mercado funciona e têm os lançamentos mais recentes. Os grandes magazines não são muito fortes em cartuchos, mas podem fazer boas promoções em consoles. Veja este exemplo: num mesmo dia, um Super NES custava, em média, 110 dólares nas lojas especializadas da região central de Miami. Mas chegamos a encontrá-lo por 99 dólares no magazine Woolworth. Por outro lado, a mesma Woolworth vendia Streets of Rage 2 por 75 dólares, enquanto o cartucho podia ser encontrado por 65 dólares em lojas especializadas.

ESTE ENCARTE É PARTE INTEGRANTE DA REVISTA *AÇÃO GAMES* Nº37 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

DOWNTOWN (REGIÃO CENTRAL)

Quem dispõe de algum tempo e bastante paciência pode fazer boas compras no centro da cidade (Donwtown), que é uma verdadeira feira livre. O Centro é um quadrilátero, delimitado pelas avenidas Brickell e NW 1st com as ruas NW 5th e Flagler. A maior parte das lojas fica nas proximidades da esquina da rua Flagler com a avenida NE 1st. É um comércio forte e diversificado, mas sem nenhuma sofisticação. Vá a Downtown apenas em busca de um bom preço para coisas fáceis de encontrar. Nem pense em ir atrás de algum cartucho ou produto muito específico.

O forte da área é o segmento eletrônico e há muitas ofertas, principalmente de cartuchos mais velhinhos. Se você tiver um pouco de sorte e gastar as solas dos sapatos, achará games para Nintendo 8 bits por 15 dólares, cartuchos para Genesis por uns 25 e jogos de Super NES por 30 dólares.

A maioria dos lojistas é de origem hispânica (nicaraguenses, cubanos, venezuelanos etc) e a língua mais falada no pedaço é o espanhol. Mas dá pra se virar com "portunhol". E há também lojas de brasileiros, como a Victor's, nas quais dá pra se entender falando português mesmo. É raro encontrar um americano instalado em Downtown Miami.

Algumas lojas costumam entregar os produtos no hotel. É uma comodidade bem-vinda, principalmente para compras grandes e pesadas. Mas não saia sem um comprovante da compra e deixe claro qual é o dia da sua partida. Em Downtown, fique sempre de olhos abertos: há muita gente em circulação - o que sempre merece cuidado - e há lojas que não inspiram muita confiança: prefira as maiores e mais conhecidas.

OUTRAS ÁREAS

GALERIAS AVULSAS - Há várias no centro, com lojas de eletrônicos em geral, mas têm pouca coisa que valha a pena em cartuchos, consoles ou acessórios.

MIAMI BEACH - Não deixe de visitar a praia mais badalada da cidade, se o calendário permitir. É uma área para se fazer compras com alto astral e descansar em cafés e bares muito bonitos. As maiores e melhores lojas de eletrônicos ficam na Lincoln Road. O forte é material fotográfico e de vídeo, mas dá para encontrar cartuchos mais velhinhos por um bom preço.

BAL HARBOUR - É uma das áreas mais chiques de Miami, com muitos casarões, hotéis 5 estrelas e restaurantes de luxo. Visite o Bal Harbour Shops, um dos shoppings mais badalados de Miami. Ele fica na Avenida Collins e foi lá que encontramos um Super NES mais em conta: 95 dólares.

FORT LAUDERDALE - É uma praia super-badalada, que fica a quase 40 km de Miami. As melhores lojas estão no Las Olas Boulevard, quase no cruzamento com a Highway 1. Mas não há boas ofertas em consoles, games ou acessórios. Vá apenas para se distrair.

COMO COMPRAR PELO CORREIO

Algumas lojas dos Estados Unidos, incluindo Miami e Orlando, aceitam compras pelo correio. Basta escrever ou ligar para elas, solicitando um catálogo dos produtos à venda. Através desse catálogo, você escolhe o que quer comprar. Depois é só fazer o pedido e esperar alguns dias para ele chegar até você pelo correio.

A FORMA MAIS FÁCIL, RÁPIDA E SEGURA DE FAZER ESTA TRANSAÇÃO É USANDO O CARTÃO DE CRÉDITO INTERNACIONAL.

Para isso, você autoriza o débito no seu cartão, na carta em que pede o produto.

Existe ainda a possibilidade de usar Vales Postais para o pagamento da encomenda aqui, mas este é um processo tão demorado que mal vale a pena. Se em todo caso você estiver interessado, procure informar-se com a agência dos correios mais próxima.

PRODUTOS COM O VALOR SUPERIOR A 500 DÓLARES NÃO PODEM SER IMPORTADOS PELO CORREIO

LOJAS DOS STATES, DE DIFERENTES CIDADES, QUE VENDEM PELO CORREIO PARA O BRASIL

ELECTRONICS BOUTIQUE
Consumer Products Division
Tel.: (215) 429-4011
893 S. Matlack Street
West Chester PA 19382
Tem cartuchos e acessórios para videogames de várias marcas, além de jogos para CD, PC e Macintosh. Manda catálogo de graça

FLORIDA STATE GAMES
2050 NW 55th Ave Margate FL 33063
Tel.: (305) 973-9100/Fax: (305) 973-9102
Linha completa para Sega e Nintendo. Catálogo gratuito

VICTOR'S
19 SE 2nd Ave Miami FL 33131
Tel.:(305) 371-3916/Fax: (305) 358-0405
Trabalha com cartuchos, acessórios e jogos para PC. Loja de brasileiros, aceita pedidos em português

STOP POINT
5548 International Drive
Orlando FL 32819
Tel.:(407) 352-4149/Fax : (407) 352-4823
Outra loja de brasileiros que aceita pedidos em português. Fornece lista dos jogos em estoque e novidades.

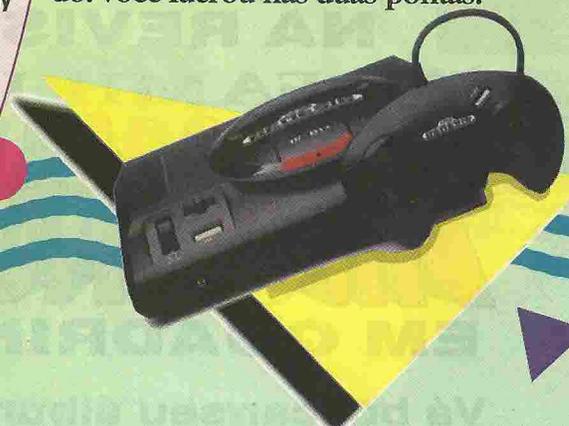
J&R MUSIC WORLD
Mail Order Division
59-50 Queens Midtown Expressway
Maspeth NY 11378-1292
Tel.: (718) 417-3473
Fax: (718) 497-1791
Uma das maiores lojas especializadas em produtos eletrônicos, trabalha com videogames e PC games. Catálogo gratuito.

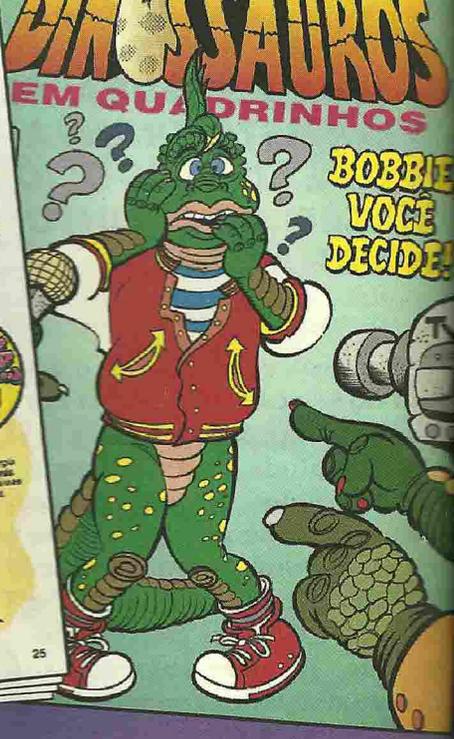
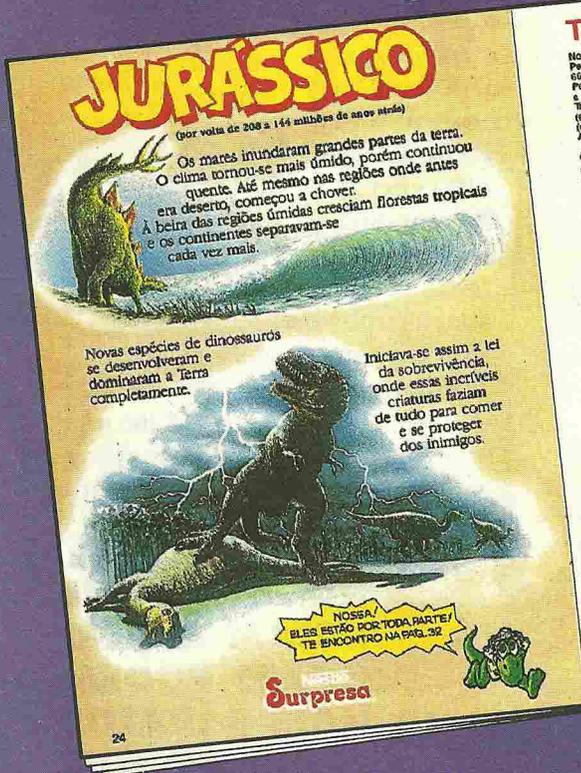
IMPOSTO

Dependendo do valor de sua compra, você terá de pagar um imposto de importação. Ele será adicionado ao valor do produto na hora do pagamento. Se o valor do produto for menor que 50 dólares, ele será isento de imposto e vai diretamente para a sua casa. Mas se for maior que 50 dólares, a compra será retida na Receita Federal. Ela mandará uma notificação para a sua casa, pedindo o seu comparecimento a um posto da Receita para pagar o imposto. Depois é só ir à agência dos correios para a retirada da encomenda.

IMPOSTO SOBRE IMPORTAÇÕES	
até 50 dólares	isento
de 51 a 200 dólares	40%
de 201 a 400 dólares	70%
de 401a 500 dólares	100%

PRODUTOS QUE CUSTAM ATÉ 50 DÓLARES PODEM SAIR MAIS BARATOS AQUI DO QUE COMPRADOS LÁ.

Além de serem isentos no Brasil, você não paga o imposto norte-americano e o frete compensa. Resultado: você lucrou nas duas pontas.

SUPER BRINDE PRA VOCÊ!

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5º ANDAR -

A QUEIMANDO MAIS
A DE SÃO JOÃO

ACROBAT MISSION
DARIUS
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNNER
RITUAL TURF
SPIDERMAN
STRIK GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTMAN
TARTARUGA E MAIS 13
TÍTULOS, CONSULTE

CAÇADA AO OUTUBRO
VERMELHO
GUN FORCE
PRINCE OF PERSIA
STREET FIGHTER II

CHESTER CHETAH
COSMO GANG
DRAGON LAIR
DESERT STRIKE
F 1 SUPER DRIVING
SUZUKI
F ZERO
HOMOUNGOUS
HOOK
KING OF THE
MOSNTERS
JIMMY CONNOR'S
MICKEY MOUSE
NHLPA HOCKEY
NIGHT MARE -
SIMPSONS
ROAD RIOT
ROBOCOP III
SKUL JAGGER
STAR WARS
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER MARIO WORLD
SUPER DUNKSHOT
BASQUETBALL
SUPER DOUBLE
DRAGON
TINNY TOON
TENNIS AMAZING
TOP GEAR
TOM & JERRY
THE BLUES BROTHERS

BUBSY
CHAMPION EDITION
DRAGON BALL
FINAL FIGHT II
HAMA MEA II
STREET COMBAT
TASMANIA
TETRIS II

ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATLETECH
BATMAN RETURNS
BEST OF THE BEST
BULLS X LAKERS
BLUMETL
CALIFÓRNIA GAMES
COOL WORLD
CHUCK ROCH
CONTRA III
FATAL FURY
FINAL FIGHT GUY
GOAL
GOLDEN FIGHTER
ICE HOCKEY II
JACK CRUSH
MAQUINA MORTÍFERA II
NIGEL MANSEL
NBA ALL STAR CHALLENGER
NORT KEN
NORT FIGHTER
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER
RUSHING BEACH
SUPER SOCCER
SUPER PANG
SKY MISSIOM
SWORD OF DIABLO
SUPER F 1 HERO
USA BASKETBALL
WING COMANDER
VALKEN

IMPORTADOS
N B A
Linha
Completa

BONÉS US$ 13,50
CHAVEIROS US$ 5,00
FLÂMULAS US$ 5,00

BONÉS US$ 13,50
CHAVEIROS US$ 5,00
FLÂMULAS US$ 5,00

BATMAN I
DJ BOY
DICK TRACY
ES-REVENGE
HOOK
INDIANA JONES
KING OF THE BEACH
NORT X SCUTH
PUNISHER
PIGUIM
ROBOCOP III
SOM SOM II
WORM

CAPITÃO PLANETA
F 1 - HERO II
POWER BLADE
ROBIN HOOD
SUPER CONTRA
SUPERMAN
TERMINATOR II

FLINTSTONES
FERRARI GRAND PRIX
GOAL
ROCKMAN V
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPER MARIO III
STREET FIGTHER II
TINNY TOON
TARTARUGAS III
US CHAMPIONCHIP X V.BALL
WACKI RACES

BARTMAN RADIO ACTIVE
BUG BUNNY
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
TATARUGAS 2 X 1

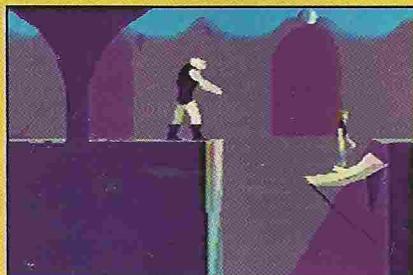
CIDE!!
CARTUCHOS, VOCE
U 10% DE DESCONTO

CARTUCHOS NA TUTTI GAMES.

J. 52 - TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722

5 VÔO SUICIDA (TFBB)

Seu companheiro é detido outra vez. Fuja pela direita após resgatá-lo.

Dê a volta por trás do prédio, atire nos guardas e liberte seu parceiro

Ande em direção ao companheiro: ele jogará você para o toldo do outro lado do buraco. Então, pule para o toldo de baixo com o Direcional para a esquerda

6 O RESGATE (TXHF)

Ao passar pelo primeiro guarda, você encontra outros fugindo mais à frente. Um deles não consegue passar pelas grades, ficando preso.

Chegue perto deste guarda, mas não atire . Apenas aponte-lhe a arma

O guarda levanta os braços e aciona um dispositivo que fecha uma porta, separando você e uma outra porta do andar de cima. Suba a escada e fique na plataforma da direita. Arrebente a parede na frente do guarda e proteja-se rapidamente com escudos enquanto ele atira quatro granadas que descem pela escada. Feito isto, elimine o cara e siga em frente.

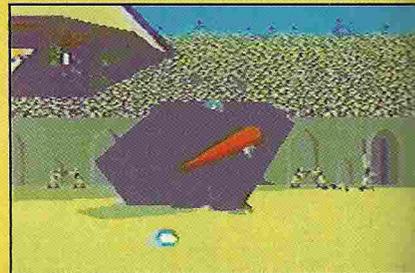
Mande bala neste feixe de luz e retorne caminhando bem devagar

Volte pela escada e caia no buraco aberto pelas granadas. O buraco leva você a uma prisão subterrânea. Siga pelo corredor até o final e tope com uma alavanca. Acione-a e desça pelo buraco ali perto.

No andar inferior, note que a alavanca libertou as feras que estão atacando os guardas. Fuja de fininho pela direita

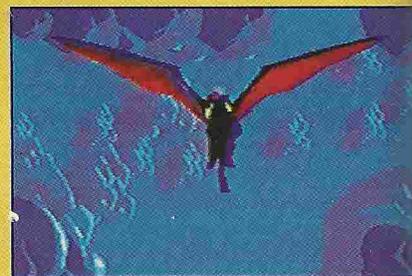
Depois de passar pela confusão numa boa, suba para o outro andar. Siga para a esquerda bem na manha até a borda do precipício. Aí, surge uma ponte e seu amigo reaparece.

7 ARENA (CKJL)

Você e seu companheiro foram parar numa espécie de tanque de guerra. No canto superior esquerdo da tela, veja o painel de instrumentos do veículo. Aperte as teclas da esquerda (usando Direcional e A) até aparecerem duas luzes vermelhas, duas verdes e uma branca.

Pressione a luz branca do painel para que você e seu amigo sejam ejetados

8 FUGA FINAL (LFCK)

Numa sala de banho, saia a mil por hora pela direita. Vão pintar combates com vários guardas. Você será capturado e levado para uma sala grande. Enquanto seu amigo luta contra o raptor, vá para o canto direito e desça duas alavancas.

A primeira alavanca aciona um raio que fulmina o inimigo encrenqueiro e a segunda abre o teto da sala

Saia da sala pelo buraco no topo e pegue carona no pássaro. Ufa! A aventura termina aqui, campeão...

COMANDOS	A ou B rapidamente	A mantido apertado	A + ← ou →	C	↓	↑
	Tiro fraco/ chute	Escudo, até formar bola pequena no cano da pistola, e tiro forte, até formar bola grande	Corrida	Pulo	Pegar pistola, entrar em buraco no chão, acionar alavanca	Entrar em buraco no teto

A SEQÜÊNCIA DE APRESENTAÇÃO É TOTALMENTE ANIMADA. ASSISTA-A PARA ENTRAR NO CLIMA

MEGA

BATMAN RETURNS / Sega			
CD Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

"Oh, não! Batman outra vez!" Sim, Batman de novo, sim senhor! Afinal, a Sega não poderia ter se esquecido da galera do Sega CD. O game é muito parecido com a versão para Mega, com duas diferenças: aqui você pode usar o bat-móvel e ouvir um som animalesco. Quanto aos gráficos, não espere muito mais do que você viu na versão Mega.

Fases motorizadas

Numa fase você dá um rolê de bat-móvel. Na próxima Batman vai a pé, e assim alternadamente. Quando é fase de bat-móvel, o lance é atirar em tudo que pinta. Saque que você e os inimigos dispõem de marcadores de energia: o seu medidor é o branco.

Quando Batman fica a pé, o lance é escalar enormes edifícios e pular de telhado em telhado. Mande porrada e chumbo pra tudo quanto é lado, não se esquecendo de pegar itens no meio do caminho.

Atrás das armas especiais

Você pode usar cinco tipos de armas especiais. Cada um destes armamentos tem o seu item respectivo: uma esfera transparente que contém uma foto da arma. Você pode armazenar até 99 de cada arma.

Detone todos os palhacinhos que estão neste carro de bombeiros. Mas tome cuidado com seus jatos de fogo

Para derrotar Pingüim, espere-o voar perto e ataque com todas as armas que você tiver

COMANDOS

DO BAT-MÓVEL:	
A	Tiro
B	Turbo
C	Solta míssil
↓	Freio
DE BATMAN:	
A	Soco
B	Pulo
C	Uso de arma especial
↑ + B	Finca corda
B + C mantidos apertados	Abre capa para cair flutuando
→ + A	Chute

ESTE JOGO SÓ TEM 3 CONTINUES

SHADOW OF THE BEAST

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Desde que foi lançado, em 1991, Shadow of the Beast *se tornou um mito: é cabeludíssimo e, como só tem 1 vida, é quase impossível de terminar. Era!!. Descobrimos um código que dá vidas infinitas, debulhamos o game até o final e mostramos tudo para você. A turma de Ação Games ficou um pouco decepcionada: mas que finalzinho mais babaca para um jogo tão conceituado! De resto,* Shadow *ainda é sensacional apesar da sua idade.*

Estoure a pérola na mão da gárgula e ganhe um poder especial

Fuçar e mapear

Shadow of the Beast é pra ser jogado com atenção. É preciso vasculhar todos os cantos e rabiscar mapas de castelos e cavernas. Comece o jogo se deslocando para a esquerda, tomando cuidado com pedras e criaturas que pintam pelo bosque. Ao chegar à árvore em que está escrito "IN", entre pressionando ↑. Saque seu roteiro e onde estão os itens no mapa desta caverna subterrânea.

Pegue esta chave dourada. Senão você não vai conseguir terminar o jogo

Seja mal-educado: ignore a placa "DON'T TOUCH" e acione a alavanca

Pegue esta chave cinza para poder sair pelo poço

VIDAS INFINITAS

Maior boiada! Comece jogando normalmente, mas só acumule alguns míseros pontinhos. Depois, se mate, permitindo o total ataque das criaturas e das rochas. Aí que o bicho pega: vá para a tela de códigos de iniciais e entre com o código ZqX e aperte os botões A, B, C e START ao mesmo tempo. Feito isso, basta ir pro jogo. Você se tornou imortal!

Usando esta dica, o medidor de energia é preenchido automaticamente toda vez que for zerado

COMANDOS

Botão	Ação
A	pulo
B	soco
C	pulo
A + B ou B + C	voadora

Ainda na árvore, pegue a garrafa que lhe dá um supersoco para vencer o chefe

Fique abaixado e mande chumbo neste bichão

Bem, saque que todo o rolê que você dá pela caverna subterrânea serve principalmente pra faturar a chave dourada. Então, saia dali subindo pelo poço. De volta ao bosque, dê o maior pinote indo para a direita, detonando as criaturas até chegar ao castelo.

Detone as pilhas de pedras e ganhe mais força

AS GARRAFAS AMARELAS QUE APARECEM NO MEIO DO JOGO RECARREGAM SUAS ENERGIAS

Na porta do castelo, não entre logo de cara: passe direto pela porta e pegue uma tocha na parede. Depois, pode entrar. Fique de olho para não ser pego por barris, aranhas e coisas do tipo.

Pegue uma chave de boca na parte superior do castelo

Há uma bazuca no meio do castelo. Você precisará dela para eliminar o dragão do castelo

Desative este campo de força usando a chave de boca

Para arrasar com este dragão de três cabeças, acerte-o no ponto amarelo utilizando a bazuca

Após ter acabado com a raça do dragão, você não terá dificuldades para passar de fase, pois é um leitor esperto e pegou a chave dourada na caverna subterrânea, né?

Depois do castelo, enfrente este caminho em que você flutua feito nave espacial. O lance é mandar chumbo!

No cemitério, dê cacetadas nestas lápides: você vai ganhar ou perder energia

Cuidado neste trecho, pois pintam inimigos de montão

Este chefe chifrudo tenta acertá-lo com um tentáculo. Atire nos olhos do bicho

"Chefe-coxinha" - soque a unha do pé do grandalhão e tome cuidado com o porrete da criatura

Olha só que final mais mixuruca. Francamente! Corra pra locadora e peça o dinheiro de volta

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS / Absolute			
Esporte	8 Mega		1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Vários meses depois de ter saído para Super NES, acaba de chegar David Crane's Amazing Tennis para Mega. As duas versões são idênticas: bonecos grandes, visual colorido e bem-definido e respostas satisfatórias. Isso sem falar na bizarra visão da quadra. A perspectiva faz com que você veja apenas uma parte dela, perdendo a noção de espaço e, conseqüentemente, várias jogadas fáceis.

Apesar deste detalhe, com que você se acostuma após algumas partidas, Amazing Tennis é um game bem interessante para a galera que curte jogos de esporte. A ação é intensa e a diversão, muito legal. Mas os mais exigentes sentirão falta de algumas opções. Coisas como jogo em duplas, maior diversidade de pisos e configuração dos jogadores. O game seria muito mais dinâmico se tivese mais opções. Mesmo assim, o resultado é bom.

Disputando um campeonato

Como em todo game de esporte decente, há dois tipos de partida: amistosas e pra valer. Os jogos "de verdade" fazem parte do campeonato (Tournament). Você pode disputar três campeonatos diferentes: em piso sintético, na grama ou em quadra de saibro. Para ser um campeão de verdade, você deve encarar e vencer os três torneios. Mas não encane: o cartucho não junta os campeonatos em um ranking só. Pena!

Amazing Tennis não é nenhuma maravilha. Seus gráficos e algumas vozes digitalizadas impressionam. Mas a jogabilidade poderia ser melhor. É por estas e outras que *Jennifer Capriati Tennis (World Tennis 92)* continua sendo o melhor game de tênis do pedaço. Um jogo que não cansa e apresenta novos desafios a cada dia. *Amazing Tennis* é muito superior à média. E só...

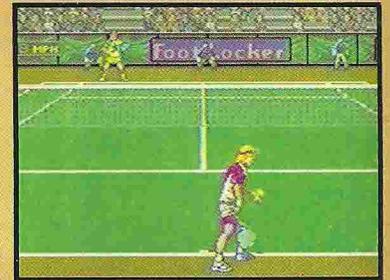
COMANDOS

A: BOLA ALTA
B: BOLA RÁPIDA
C: BOLA COM EFEITO
DIRECIONAL: EFEITO ADICIONAL

DE OLHO NO PLACAR

Muita gente não curte tênis porque fica boiando nas regras e na contagem. Fique ligado: uma partida é dividida em sets e em games. Para vencer um set, você deve ganhar seis games (ou ter a vantagem de dois games: 7 a 5, por exemplo). Se uma partida fica empatada em 6 a 6, rola um tie-break (desempate). Há jogos em melhor de 3 ou 5 sets. Para ganhar, você deve levar dois ou três sets, respectivamente.

Os games são subdivididos em pontos. Para ganhar um game, você precisa fazer quatro pontos. Os pontos seguem uma ordem: 15, 30, 40 e game. Ou seja; não se assuste com um 15-0 logo de cara. Isso quer dizer apenas "um a zero". Se o game ficar empatado em 40-40, ganha quem conseguir dois pontos seguidos para fechar a partida com dois pontos de vantagem.

Esta é a tela de opções. Fraquinha, não?

O saque é uma das maiores armas no tênis. Saiba como usá-lo e detone! Aperte B ou C várias vezes seguidas

O voleio é difícil, mas pode definir um ponto. Arrisque uma subida à rede

Cada tipo de piso tem uma característica própria. O sintético proporciona jogadas rápidas e fulminantes

VOCABULÁRIO BÁSICO DO TÊNIS

SAQUE
É o início de tudo. Você precisa sacar para colocar a bola em jogo. Funciona mais ou menos como no vôlei. Mas você tem duas chances, em vez de apenas uma.

VOLEIO
Jogada mais arriscada. Parecido com a cortada do vôlei, o voleio é fulminante. Suba à rede e rebata sem esperar que a bolinha bata no chão. Bom para definir.

JOGO DE FUNDO
É o típico "arroz com feijão". Jogo morno e seguro, sem riscos. É só ficar no fundo da quadra, trocando bolas e esperando o erro do adversário.

PARALELA
Jogada bonita que impõe respeito. Parece fácil: é só rebater a bola em direção paralela às linhas demarcatórias da quadra. É, PARECE fácil...

LOBBY
Jogada ideal para desnortear o adversário. Com ela você encobre o oponente quando ele está na rede. Tome muito cuidado para não ser surpreendido por um voleio!

UNIVERSAL SOLDIER

Este jogo é baseado no filme Soldado Universal, *com os brutamontes Jean-Claude Van Damme e Dolph Lundgren. Eles encenam dois soldados norte-americanos mortos em combate no Vietnã e que acabam ressuscitados como guerreiros biologicamente modificados, ficando quase indestrutíveis. Esta versão é menos fiel ao cinema do que a do Super NES. Mas isso não faz diferença: para os dois consoles, é um jogo fraquinho.*

Turrican cover

Universal Soldier é quase uma cópia do velhinho *Turrican*. Assim como o filme, o jogo não tem nada de complicado: é tiro pra todo lado. Tem uma renca de itens, o que é legal. Bom, já sabe, né? Tem que mandar chumbo em todo mundo e pronto. Totalmente uga, uga!

COMANDOS	
A	ATIRAR/LIBERAR BOMBAS QUANDO VOCÊ VIRA SHURIKIN
B ou ↑	PULAR
B + ↓	TRANSFORMAR EM SHURIKIN
C	USAR ARMAS E ITENS ESPECIAIS
↓	ABAIXAR-SE
A + B + C	LIBERAR TODOS AS ARMAS AO MESMO TEMPO

DICAS DE SOBREVIVÊNCIA

Fique esperto com o montão de armadilhas que aparecem pelo caminho. Na fase 2, por exemplo, não deixe os pingos de goteira das cavernas te atingirem. Vida extra escondida é mato neste jogo.

Para eliminar este soldado gigante, espere-o sair do canto oposto ao seu e mande chumbo quando ele estiver de costas pra você

Parece festa de ano novo, mas não é. Solte todos os poderes ao mesmo tempo quando você estiver numa baita fria

ITENS

Tiros múltiplos

Tiro laser

Tiro bolinha

Raio

Escudo

Aumenta energia

Aumenta alcance dos tiros

50 dão um continue

Destrói inimigos na tela

TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME

Arma que não esquenta - se você tiver um controle com Rapid Fire ou Turbo, ligue esta função para atirar com a metralhadora. Usando um turbinho amigo, a metranca nunca vai "esquentar" durante o jogo.

SONIC 2

Mais Continues - na tela de apresentação, selecione Options. Na tela de Options, selecione o Sound Test. Toque os sons 1, 1, 2 e 4, exatamente nesta ordem. Sem sair desta tela, ilumine o quadradinho que diz "Player Select Sonic and Tails" e aperte o Start. Inicie o jogo normalmente. Na primeira vez que você perder todas as suas vidas, a tela de Continue aparecerá com 14 Sonics, indicando 14 Continues.

ROLO TO THE RESCUE

Acumule vidas - aí vai um truque fácil, fácil para você já começar o jogo com muitas vidas. Logo na primeira fase, pegue a chave com o homenzinho e liberte o coelho da gaiola. Pause o jogo e transfira o comando do jogo para o coelhinho. Pegue a vida extra bem no comecinho deste estágio com um superpulo. Depois disso saia da fase, indo para a tela do mapa, e reinicie o jogo com o elefantinho. Repita esta operação quantas vezes quiser para acumular muitas vidas.

ALIEN 3

Códigos para Game Genie - estes códigos são quentíssimos Com eles, você termina o jogo numa boa. Para vidas infinitas: A2EA-AA8R; para não perder energia com quedas altas AMDA-CA4J; para ter infinita munição da metralhadora AJNA-EA3R; infinita munição para o lança granadas AJJT-EA2J.

Há muito tempo não pintava um game tão inteligente para Nintendo. Fire'n Ice, da Tecmo, é um divertido jogo de estratégia com 90 fases. O desafio é crescente e os detalhes são variados. E mais: não há apenas um jeito de resolver as fases. Você pode solucionar os complicados desafios de várias maneiras. Assim, o game não cai na decoreba chata. E não fica velho depois de dois meses.

Coolmint é uma ilha simpática no Pólo Norte. Pequenos animaizinhos de gelo habitam a ilha. Tudo vai muito bem por lá, até que uma desgraça acontece. O mago Druidle chega à ilha disposto a acabar com a festa. Ele lança chamas nos pobres animaizinhos de gelo. Perigo: eles podem derreter a qualquer segundo. O que fazer?

CRIANDO LOUCURAS

Você é uma pessoa criativa? Então tente o "Edit Mode". Nele, você pode criar suas próprias fases. É o maior barato inventar uns lances muito loucos. Só trate de sacar bem a lógica de resolução da sua fase. Afinal, não adianta nada fazer uma coisa legal e bonita, mas sem solução...

Dana está a caminho

Só uma pessoa muito esperta poderia estragar os planos maquiavélicos de Druidle. Dana é esta pessoa: inteligente e rápido, o garoto era apenas um aprendiz de feiticeiro quando foi designado para esta delicada missão. Todos em Coolmint ficaram surpresos pela escolha de Dana. Mas a "Rainha" sabia que ele era o melhor. E o mais corajoso!!!

Fire'n Ice tem uma mêcanica simples. Você precisa congelar o fogo antes que ele o derreta. Os jatos que você solta só podem ser usados para fazer novas pedras de gelo. E são estas pedras que servem como plataformas para você bolar uma estratégia esperta e encurralar os foguinhos. Sentiu o drama? Este é um game cabeludo, daqueles que tiram o sono pra valer. Um dos melhores a sair para NES em muito tempo.

Encrenca pouca é bobagem. Dê uma olhada no tamanho do jogo: cada mundo tem nove fases. Total: 81 níveis só de estratégia. E mais nove chefões. Uma verdadeira epopéia...

UMA GERAL NAS FASES

Há quatro foguinhos lá embaixo. Você precisa fazer gelo na plataforma do meio para acabar com eles

Comece destruindo o monstro do lado esquerdo. Em seguida, suba e detone!

Concentre-se no carinha de cima. Depois detone os outros três na ordem

Use os canos para se livrar dos dois monstrinhos da parte de cima. Comece pelo carinha de baixo e mande ver

Muito louco! Os canos laterias devem ser usados. Há monstros de fogo em vários lugares. Cuide-se...

Aquela peça um pouco diferente é uma cilada. Parece gelo, mas é fogo. Muito cuidado para não virar churrasco

Esta fase é demais: só um cara, lá em cima, e gelo por todos os lados. Use a cuca para subir, subir, subir...

Aqui, o lance é fazer o carinha de cima descer junto com a plataforma. Calcule bem os seus atos!

Última fase. Parece baba. Não entre nessa. O lance é usar os blocos de forma inteligente. Derreta os foguinhos

Lemmings já saiu para SNES, Game Gear, Amiga, Macintosh, PC, Mega Drive, Master System... só faltava esta versão para o Nintendo 8 bits. E ficou bem legal! Sabe como é, leitor: lemmings são sempre lemmings. Pra quem ainda não sabe do que se trata, eles são animaizinhos que sempre andam em grupo, meio tontos e perdidos. Por isso, marcham em fila e entram no primeiro caminho que encontram. Imagine as roubadas em que estes pirralhinhos se metem? Sua missão é bancar a babá destes bichinhos, ensinando-lhes a fazer caminhos seguros. Afinal, eles não sabem desviar de abismos nem transpor obstáculos e, muito menos, achar a própria casa.

AS 10 FUNÇÕES DOS PIRRALHINHOS

Ícone	Função	Ícone	Função
00	Escalar paredes e morros	20	Cavar em linha reta
00	Cair flutuando com guarda-chuva	20	Cavar em diagonal
20	Explodir um lemming	20	Cavar para baixo
18	Parar de andar/bloquear passagem		Pausar o jogo
15	Construir escada		Explodir todos os lemmings

VOCÊ ORDENA, LEMMING FAZ

Para evitar que os lemmings caiam, se afoguem, fiquem presos ou entrem em quaisquer outras frias, você os manda fazer o que quiser. Na parte inferior da tela, há um extenso menu com dez funções.

ANTES DE INICIAR O JOGO, ESTUDE BEM CADA FASE E BOLE UM PLANO PARA LEVAR OS LEMMINGS EM SEGURANÇA PARA SUA CASINHA. VEJA O MAPA DE UMA DAS FASES

COMANDOS

A - aciona função no lemming
B - seleciona a função desejada
Direcional - controla o cursor

LEMMINGS/Sunsoft
Estratégia — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

PASSWORDS ESTRATÉGICAS

Lemmings tem quatro níveis de dificuldade. Do mais baba ao mais pedreira: FUN, TRICKY, TAXING, e MAYHEM, cada um com umas trinta fases ou mais. E, em todas as fases, aquela mesma ladainha: em tempo restrito, salvar uma quantidade determinada de lemmings, levando-os até a porta de casa. Como as telas das fases variam bastante em forma e dificuldade, terminar este jogo pode demorar o suficiente pra você ter que vender o seu Nintendo pra pagar a locação do cartucho! Para que isso não aconteça, anote aí alguns códigos do game. Depois, não tem desculpa , viu?

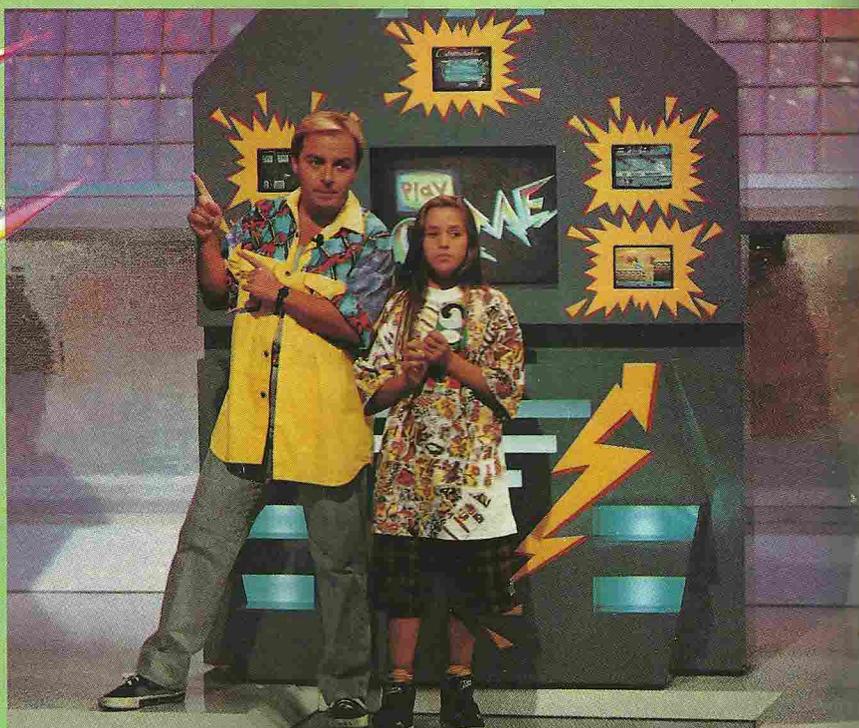
Nível FUN
Fase 2 - GFDQRT
Fase 4 - DFGTYQ
Fase 5 - QQNBGT
Fase 5 - ZQSDHQ
Fase 7 - ZRLYDR
Fase 20 - PSDHTW
Fase 23 - BSWHXZ
Fase 25 - JQTVYR

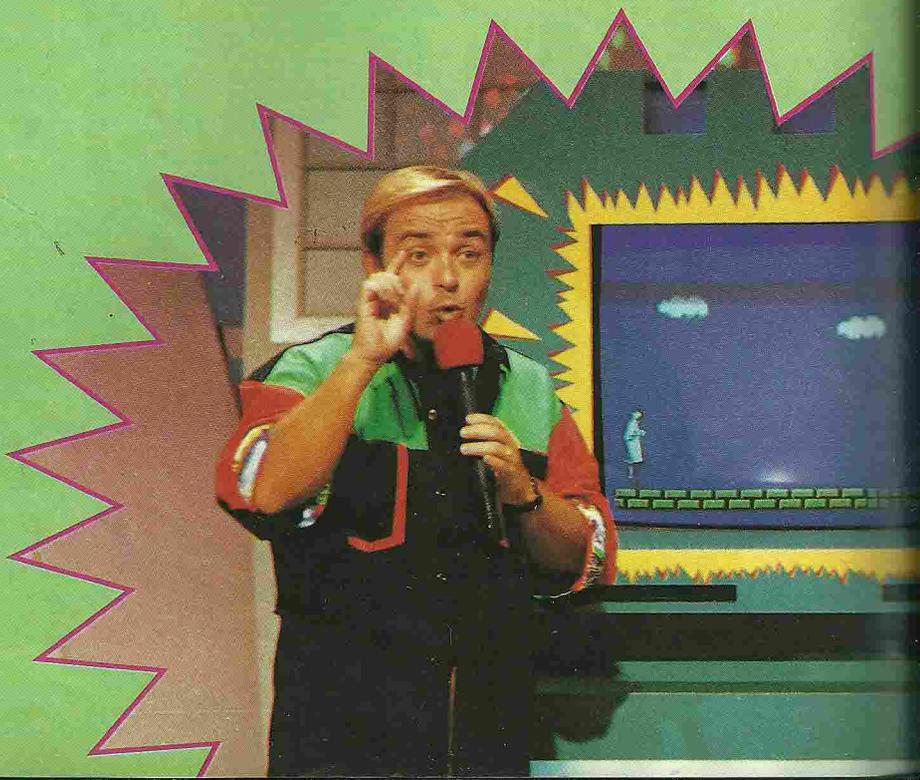
Nível TRICKY
Fase 2 - GNRXNF
Fase 3 - PQZFCG
Fase 4 - TWWYWY
Fase 14 - XYHGXK
Fase 17 - DDBNDL
Fase 24 - MRGHFW

Nível TAXING
Fase 2 - HGSFDY
Fase 3 - WMQQDF

Nível MAYHEM
Fase 2 - HDFTGS
Fase 7 - HPBFXX
Fase 12 - GLSHSL

O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

Ligadão em videogame, não deixou barato. Criou uma nova mania em programa de tevê

O programa dos jogos eletrônicos que vai descolar brincadeiras, desafios e prêmios chocantes. E tem mais: quem participa entra dentro dos jogos. É da hora!!!

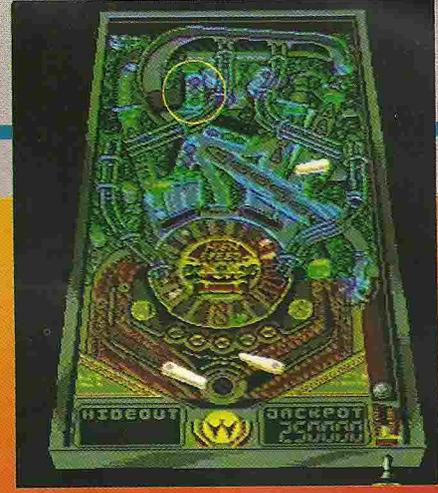
PLAYGAME
VEIO PARA DETONAR...
Todo domingo, no SBT

Se você gosta de pinball e estava esperando um bom lançamento para o seu Nintendo, chegou a hora de deitar e rolar. High Speed é o maior barato. É pra juntar a moçada e ficar rachando o bico com os tilts dos colegas. Numa boa, é claro...

ITENS

BOMBA
Vem pra destruir seus flipers. Solução: fique mexendo neles desesperadamente até a bombinha estourar

NUVEM
Prende sua bolinha e tenta levá-la para o buraco no meio. Para libertar sua bola, fique batendo na máquina

BOLINHA LARANJA
Ela desce a toda, louquinha para cortar seus flipers. Antes que ela chegue perto, acerte-a com a bolinha

GOSMA AZUL
Atrapalha ou prende temporariamente sua bolinha. Evite passar perto!

2 OU 3 BOLAS AO MESMO TEMPO

Saque que há três semáforos(sinais) de trânsito na parte superior da máquina. Acenda todas as luzes destes sinais, batendo ou passando com a bolinha na rampa detrás.

Quando os semáforos estiverem acesos, passe na rampa detrás duas vezes. A bola ficará presa esperando a outra que estará no lançador

PRA ESTOURAR O PLACAR

As fases de bônus são bem sacadas e criativas. Além disso, engordam o placar pra caramba. Pra faturar a fase dos carros de corrida, acerte três helicópteros. E para chegar à fase das caçapinhas, acerte três cofrinhos.

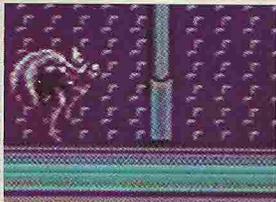
Acerte várias vezes seu carrinho vermelho para aumentar a velocidade dele e tentar chegar em primeiro

COMANDOS	A	FLIPER DIREITO	DIRECIONAL	FLIPER ESQUERDO	START	PAUSAR
B	BATER NO LADO DIREITO DO PINBALL	SELECT	BATER NO LADO ESQUERDO DO PINBALL			

NINTENDO

BATMAN RETURNS

MOVIMENTOS

O game caprichou nos movimentos do herói. Com sua bat-corda, ele pode escalar plataformas altas, pular de um lugar para outro e até despachar inimigos. Manejar bem a bat-corda é fundamental neste jogo, principalmente na última fase, que é um sufoco. Outro lance legal do herói é a "voadinha" que ele dá com sua capa: uma aterrisagem suave que permite escolher com calma o lugar em que você vai cair.

Botão 2

Aperte 2 e, no auge do pulo, aperte 2 de novo.

ATIRAR BUMERANGUE

Botão 1

CONTROLAR A BAT-CORDA

Use o Direcional para controlar a direção em que ela vai sair, balançar-se e subir/descer

Aperte e segure o botão 2

Santa versatilidade! Batman é mesmo um herói campeão em versões. Ele já está em jogos de Mega, Super NES, Nintendo, Game Gear, Game Boy ... e agora também no seu Master. O jogo tem bons gráficos, músicas bem elaboradas e um grau de desafio razoável: os Continues são infinitos e, quando você morre, reinicia o jogo do ponto em que parou. Muitas vidas podem ser coletadas. Mas ao chegar à quinta e última fase, o jogo engrossa pra valer e você tem que suar um bocado antes de enfrentar o cínico Pinguim. Um conselho: não perca a calma.

Dois caminhos

O jogo oferece duas opções. A Rota 1, com menos inimigos, é a mais fácil. A Rota 2 tem o mesmo cenário, mas é mais difícil - em compensação, tem itens de montão. Você pode optar pela 1 ou 2 no começo do jogo e a cada fase.

STAGE 1

ROUTE 1

ROUTE 2

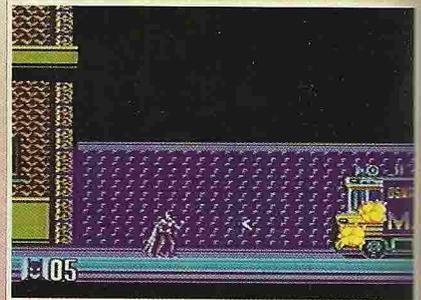
ROUTE SELECT

Quando você já estiver craque em algum estágio, faça-o pela Rota 2 e encha o marcador de vidas extras

BATMAN RETURN'S/Sunsoft			
Ação		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A BAT-CORDA SERVE TAMBÉM COMO ARMA PARA ACERTAR INIMIGOS E ITENS ACIMA DO BATMAN

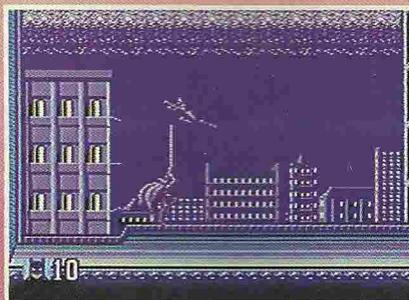
FASE 1

A aventura de Batman começa nas ruas de Gotham City. Aproveite a calmaria desta fase pra treinar os movimentos com a bat-corda. Escale as plataformas em busca de itens.

Atire de longe neste caminhão. Senão, quando ele explodir, você também vira churrasco

O chefe desta fase é baba. Fique atirando de longe até que ele mande fogo no chão. Aí, caia fora

FASE 2

O local parece um shopping. Você só consegue subir nos andares que têm o piso mais fino, hein? E ao subir, evite dar de cara com as portas dos andares, pois delas saem algumas surpresas. Explore bem o local indo por cima para achar a saída.

Quando os lustres caem no chão, botam fogo no carpete. O jeito é andar grudadinho no teto, apertando sempre o botão 2

A Mulher Gato, chefe deste estágio, pula mais do que perereca. Tente pegá-la no alto com a bat-corda. No chão, use bumerangue

FASE 3

Nas ruas, de novo. Agora pintam uns homens gordos "a la Pinguim de ceroula". Quando você chega perto deles, os bandidos vêm rolando em sua direção. Preste atenção nas plataformas soltas: elas são de cor diferente e caem ao serem pisadas.

Um cometa? Um avião? Não: é uma mulherzinha que vem com tudo pra cima de você, diretamente do céu. Olho vivo

O chefão aí bota banca, mas só tem tamanho. Grude nele e atire até o fim

FASE 4

Batman já alcançou os esgotos e está próximo ao quartel-general de Pinguim. Só dá para escalar os canos mais finos. Fique ligado nos pinguinzinhos que aparecerem: eles soltam mísseis teleguiados, que você pode detonar com o bat-rangue.

Não há jeito de passar em frente a estas cachoeiras. O lance é ir por cima mesmo

Mulher Gato de novo! Agora, ela também atira umas bombinhas quando está no alto. Use a mesma tática da primeira vez

ITENS

VIDA EXTRA

AUMENTA O ALCANCE DO BUMERANGUE

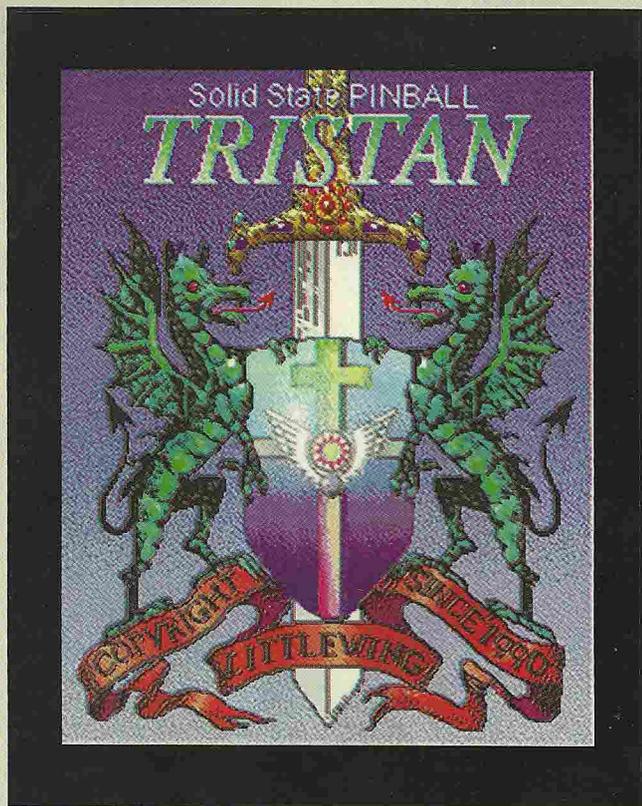
AUMENTA A VELOCIDADE DO BUMERANGUE

FASE 5

Agora você vai ver o que é sufoco. Êta fase difícil! Tem quatro telas, muitas plataformas, cachoeiras e inimigos. Você precisará de todas as vidas que puder coletar. A melhor forma de atravessar a cachoeira é pendurar-se nos barris, subir neles e de lá pular para as plataformas. Procure ir sempre para cima

Vencer o pinguim é uma barra! Primeiro, ele solta bolas e guarda-chuvas para tentar atingi-lo. Desvie-se de tudo e ataque com a bat-corda

Na segunda forma de ataque, Pinguim aparece dentro do pato e atira mísseis. Salte os projéteis e aguarde sua vez de atacá-lo com o bumerangue

TRISTAN / Amtex Software			
Pinball		1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Durante muito tempo, as software-houses tentaram sem sucesso criar um bom jogo de pinball para telas de tevê ou computador. Até que a Amtex lançou Tristan, em 1992. O jogo foi considerado o melhor pinball para PC por todas as revistas especializadas dos Estados Unidos. E não é para menos.

Antes de Tristan, os jogos de pinball para monitor não reproduziam bem o movimento dos flipers e da bolinha, pois não conseguiam recriar na tela da tevê o plano inclinado das máquinas que nós todos amamos.

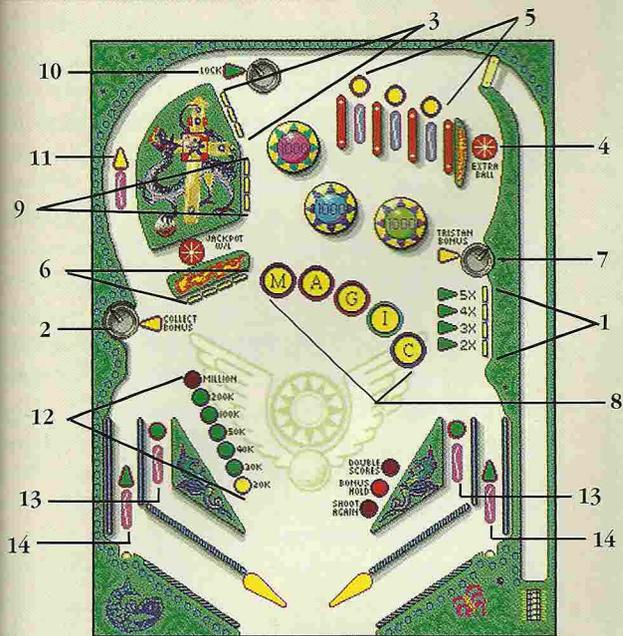
Pinball clássico

Tristan tem o formato de um pinball clássico, de um único nível, sem rampas e com apenas dois flipers. Mas dê adeus às ilusões: todos os seus principais alvos estão colocados fora da reta de tiro dos flipers e, para acertá-los, você terá de ficar cobra nas rebatidas. Além disso, os flipers são muito curtos e você vai demorar até pegar as manhas.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
PC AT 386, 25 MHz com monitor VGA, Winchester de 2 MBytes. Placas opcionais AdLib ou SoundBlaster

COMANDOS	
SHIFTS	acionam flipers
BARRA	chacoalha a máquina
ENTER	dispara a bolinha
MOUSE	pausa o jogo

OLHO NOS PONTOS

VEJA AO LADO O QUE FAZER. OS NÚMEROS ENTRE PARÊNTESES MOSTRAM O LOCAL DA MÁQUINA ONDE VOCÊ PRECISA LEVAR SUA BOLINHA. SÃO TRÊS BOLAS, MAS CADA UMA DÁ DIREITO A DUAS EXTRAS

Multiplique os bônus - Apague as bandeiras (1) para multiplicar seus bônus por 2, 3, 4 ou 5 vezes. Apagando as quatro, você aciona o Collect Bônus. E se apagar de novo, multiplica por 6, 7, 8 etc.

Collect Bônus (2) - Se você encaçapá-lo aceso, ganha no ato todos os bônus, antes de perder a bola.

Bola Extra (3) - Apague as três bandeirinhas para acender o extra ball (4) e passe por ele para faturar a bola extra.

Double Score - Passe nas três fileiras (5) para dobrar todos os pontos que fará em seguida. Mas isso é temporário e não vale para o Jackpot.

Tristan Bônus - Apagando as 4 bandeirinhas (6) você acende o Tristan Bônus (7), uma roleta eletrônica que sorteia um prêmio: pode ser um bônus, pontos, bola extra. Também acende uma letra do MAGIC, um dos seus maiores objetivos no game.

MAGIC (8) - Acendendo as 5 letras, UAU!!! Você acende a máquina inteirinha, menos o Extra Ball.

Prender a bola - Apague as três bandeirinhas (9) para acionar o Lock (10) que prende sua bolinha, libera outra bola e acende os corredores para Kick Back (13).

Lane Score (11) - Passe por ele para liberar sua bola presa e jogar com duas. E também para ganhar pontos até um milhão no marcador (12).

Kick Backs (14) - Salvam sua pele e devolvem sua bolinha quando ela entra na canaleta. Para acioná-los é preciso apagar as bandeirinhas (9) e, depois, passar com a bolinha nos corredores (13).

Stadium CROSS

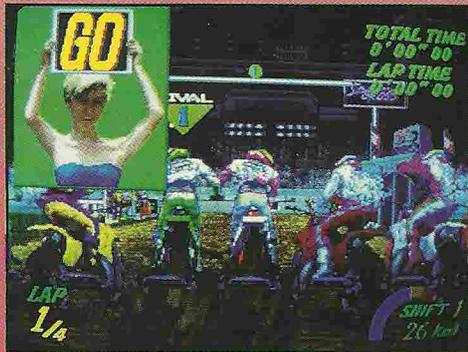
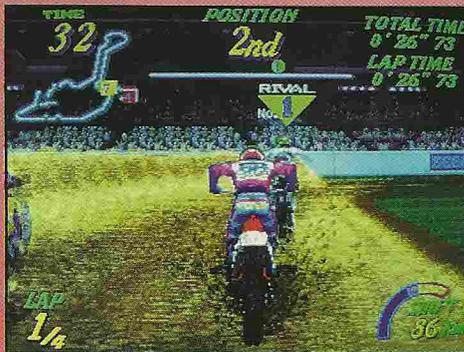
STADIUM CROSS NÃO É TÃO GRANDALHONA QUANTO SUZUKA 8 HOURS. MAS DÁ PRA SAIR EMPINANDO AS MOTOS

Motocross é um daqueles esportes radicais. Curvas e rampas cabeludas. Muita ação, habilidade e barro na cara pra você pirar! Pena que não é pra qualquer um, né? Qualquer moto de competição é uma baita grana. Mas não precisa ficar todo chateado, chupando o dedo... Pintou Stadium Cross, *arcade do balacubaco produzido pela Sega. O jogo simula uma corrida pra valer com tudo a que tem direito: curvas detonantes, rampas de arrepiar e, é claro, muita porrada entre os corredores. O porte desta máquina lembra o de* Suzuka 8 Hours: *são dois guidões com assentos-motocas bastante inclináveis e duas telas, uma para cada jogador. O grande lance é que você pode empinar sua moto. Bom, nos dias em que você e seus amigos encaram programa de índio do tipo passear em shopping center, é arriscado topar com* Stadium Cross. *Compre uns refrigerantes e tire um racha com a sua galera. É mais divertido que ficar olhando vitrines.*

Jogo de corpo

Em *Stadium Cross*, seus movimentos na pista não são controlados somente por suas mãos, mas também pelas inclinações do seu corpo. Quer dizer, parece que você está dirigindo uma motocicleta de verdade, entendeu? Cada prova tem quatro voltas e você tem um minuto para completar cada giro na pista.

Guiando sua máquina

Os comandos deste game são mais fáceis que os de uma moto pra valer. É um guidão onde o acelerador fica na direita junto com o freio no manete.

Na largada, já saia acelerado e não dispense algumas porradinhas nos colegas, OK?

Nos paredões, entre a milhão e pegue mais impulso e velocidade para atravessar as rampas

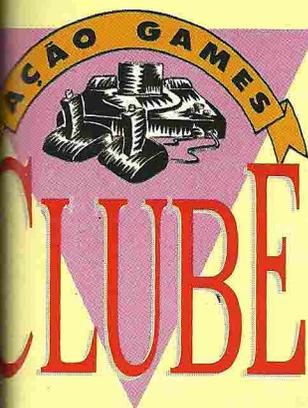
Pra descer o braço nos concorrentes, aperte o botão ATTACK, no lado esquerdo do guidão

No comecinho das rampas, empine sua moto, inclinando seu corpo para trás

Faça manobras no ar para cair mais próximo dos pontos desejados na pista

STADIUM CROSS / Sega			
Corrida		1 a 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

EM STADIUM CROSS, OS DOIS JOGADORES PODEM PARTICIPAR DA MESMA PROVA OU CORRER SEPARADAMENTE EM CORRIDAS DIFERENTES

VOCÊ PODE JOGAR STADIUM CROSS NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

VENDO

Game Gear e um MSX 2.0 com aram e Drive 720 Kb. Ted, 011) 944-0063(após 20:00 hs.).

s edições 02, 03, 04, 07 e 11 da ta Ação Games. Flávio A.C. za, tel.:(011) 530-1611, São o, SP.

uper Nintendo Baby, mais um r Chager com sete cartuchos. Da Ming, tel.:(011)458-7715, São ardo do Campo, SP.

laster System II com pistola e o cartuchos. Saulo Coimbra sis, tel.:(032) 212-0873, Juiz de MG.

cartucho Papaléguas, do Super ndo. Klaus R. Ehnhardt, tel.: 542-1033, Novo Machado, RS.

controle Super Stick Turbo pa- lega Drive. Bruno Henrique veira, tel.:(031) 487-1830, Belo zonte, MG.

uper Nintendo completo com cartuchos, mais um Game Boy bateria, lente e adaptador. do Toba, tel.:(0462) 24-2552, Branco, PR.

uper NES completo com garan- icardo, tel.:(011) 448-2668, São ardo do Campo, SP.

artuchos de Nintendo japonês mericano usados. Rodrigo Marconi, tel.:(021) 611-1436, ói, RJ.

s cartuchos Hougan's Halley, Hunt e Tartarugas Ninja 2, do ndo americano. Domenico Bernardes, tel.:(021) 788-2598, aí, RJ.

laster System II completo com a e um cartucho. Pablo José A. uia, tel.: (041) 278-3466, Curi- PR.

▶ Geniecom completo com cinco cartuchos. Willian ou Marcos, tel.: (011) 205-9873 r.26, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Guilherme F.Gomes Luna, tel.:(081) 231-0903, Recife, PE.

▶ Bit System com dois controles, pistola, adaptador e 25 jogos. Rodrigo A. B.P.Dias, tel.:(021) 351-8316, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master System III com dois jogos. Edgar, tel.:(011) 266-2128, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com dois controles e um cartucho. Marcelo B.Bilibio, tel.: (054) 313-1994, Passo Fundo, RS.

▶ Mega Drive com o cartucho Altered Beast. Alexandre S.Ramos, tel:(011) 521-8641, São Paulo, SP.

▶ Master System com dois controles e três cartuchos. Thiago Eugênio R.de Mello, tel.:(083) 246-1754, João Pessoa, PB.

▶ Master System II com quatro cartuchos. Marcos Yoshitomi Kanashiro, tel.:(065) 521-2412, Alta Floresta, MT.

▶ Master System com seis cartuchos. Guto, tel.:(032) 234-1591, Juiz de Fora, MG.

▶ Master System III com um cartucho. Ricardo Nunes Araújo, tel.:(011) 834-4478, São Paulo, SP.

TROCO

▶ Mega Drive com sete cartuchos por SNES com dois cartuchos. Adriana B. Silva, tel.:(011) 511-1444, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com três cartuchos e adaptador por SNES com cartucho. Thiago Leite, tel.:(0123) 51-8315, Jacareí, SP.

▶ Turbo Game com dois cartuchos por Game Gear. Roosevelt L. S.Barbosa, tel.:(098) 235-1094, São Luís, MA.

▶ Os cartuchos Strider ou Sonic 2 por Fatal Fury, do Mega. Adriano C. Santos, tel.:(0449) 32-1260, Moreira Sales, PR.

▶ O cartucho Super Mônaco GP 2, do Mega por Castle of Illusion. Diogo R.Dias. Rua Cristovão Colombo, 81, CEP 07054-030, Guarulhos, SP.

▶ Turbo Game VG 9000 com um cartucho por Game Gear. Renato Vilela Cunha, tel.:(034) 261-0515, Ituiutaba, MG.

▶ Mega Drive completo mais um Phantom System por SNES. Tiago Simões Coelho, tel.:(0195) 24-3876, Rio Claro, SP.

▶ Dois SNES completos com Street Fighter 2 por Neo-Geo série ouro. Dilenio O. Coelho, tel.:(021) 701-2703, São Gonçalo, RJ.

▶ Cartuchos usados de Game Boy. Lino M. Rodrigues, tel.:(011) 407-4889, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Super NES. Marcos Dangas, tel.:(011) 241-9391, São Paulo, SP.

▶ Super Nintendo completo com Street Fighter 2 por Mountain Bike Aluminun. Sandro Perrone, tel.:(011) 434-7545, Jundiaí, SP.

▶ O cartucho Juju, do Mega Drive por outro de meu interesse. Fabrício P.Siqueira, tel.:(0247) 22-1520, Campos de Goitacazes, RJ.

COMPRO

▶ As edições 16, 18, 21, 23 e 24 da revista Ação Games. Éverton Waszak Porto, tel.:(051) 249-9138, Porto Alegre, RS.

▶ Os cartuchos Super Mario Lander 2 e Home Alone 2, do Game Boy. Lívio Murakawa, tel.:(011) 884-0500, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive completo com cartucho Sonic 2. Agnello Vieira Pereira Filho, tel.:(011) 292-2348, São Paulo, SP.

▶ As edições 01 a 27 da revista Ação Games. Marco Aurélio C.Ciccone, tel.:(0152) 21-1889, Sorocaba, SP.

▶ Controle de Super Nintendo com Turbo. Wagner Pereira. Rua Padre Vitor Mariano, 161 apto 24-B, CEP 03590-070, São Paulo, SP.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Moashiro Sama e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 37, junho de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de junho/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

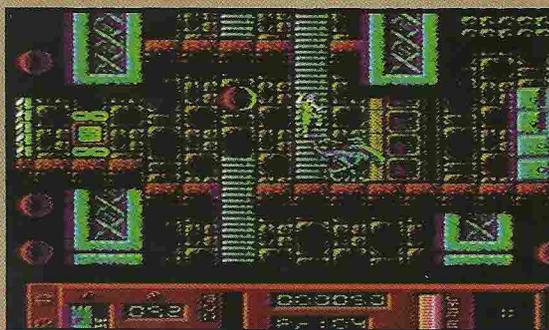
ANER **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222
Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

COBERTURA DA CES DE CHIGAGO

Mais uma vez, Ação Games vai aos Estados Unidos conferir as novidades da Consumer Electronics Show, a maior feira de produtos eletrônicos - e videogames - do planeta. Na próxima edição teremos uma seção Shots especial com tudo o que rolou na CES: lançamentos, novos acessórios, a guerra entre os fabricantes e muito mais. Você não pode perder!!!

NINTENDO
ALIEN 3

É a vez do seu Nintendo 8 bits ser invadido pelos asquerosos, esqueléticos e perigosos monstros do espaço: os temidos Aliens

MASTER
RENEGADE

Os fãs do Master vão ganhar um jogo de luta só pra eles, com chutes, voadoras, socos... é pancadaria rolando solta!

PC
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

Conheça um fantástico simulador de helicóptero, que dá ao jogador uma visão quase real do terreno

FALOU EM GAMES, FALOU AÇÃO GAMES
Frase dos leitores Mateus e Alisson Donato, de Santa Adélia, SP

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis SC - Tel.: (0482) 32-0519

RECARREGUE AS ENERGIAS SEM USAR O JOYSTICK.

ENERGIA QUE DÁ GOSTO.

JWT